Role & Roll RPG
メタルヘッドエクストリーム サプリメント
エンドレスホライゾン
高平鳴海／F.E.A.R.
新紀元社

メタルヘッドエクストリーム サプリメント

ENDLESS HORIZON

エンドレスホライゾン

Role & Roll RPG

高平鳴海／F.E.A.R.



新紀元社



カバーイラスト：米村孝一郎


メタルヘッドエクストリーム サプリメント
ENDLESS HORIZON
エンドレスホライゾン
Role &Roll RPG
高平鳴海／F.E.A.R.
新紀元社

メタルヘッドエクストリーム
サプリメント

エンドレスホライゾン



ENDLESS HORIZON

高平鳴海／F.E.A.R.

Contents

メタルヘッドエクストリーム サプリメント

ENDLESS HORIZON

エンドレスホライゾン

STAFF

ゲームデザイン

高平鳴海
有限会社ファーイースト・アミューズメント・リサーチ

ディベロップメント

鈴吹太郎
遠藤卓司

システムデザイン

三輪清宗
小太刀右京

編集

梶原佳介
田中信二

ライティング

華南恋

カバーイラスト

米村孝一郎

サンプルキャラクターイラスト

見田航介

イラスト

くろやぎ
時輪旅孔
見田航介

デザイン・DTP

柳生詳史
佐々木晋也

テストプレイ

荒金大介
氏家靖博
梶岡貴典
重信康
土肥徹也

TRPGサークル・Kerberos

スペシャルサンクス

Team AGARUTA
JGC、GFコン、Rコン参加者のみなさま

メタルヘッドエクストリーム サプリメント
ENDLESS HORIZON
エンドレスホライゾン



PLAYER SECTION

ENDLESS HORIZON エンドレスホライゾン

アドバンスドコンストラクション

本稿では、基本ルールブックで表現される以上の様々なキャラクター作成を可能にするルールを紹介する。

サイドスタンス

サイドスタンスとは、ハンタークラスやスキルで表現しきれない、ハンターのさまざまな側面をあらわす。サイドスタンスには大きくわけて次の二種類が存在する。

一般サイドスタンス

企業や秘密結社の工作員である、特にマネージメントに長けている、などの、後天的に身につけた技術や社会的立場をあらわすサイドスタンスである。一般サイドスタンスは複数取得でき、後述の種族サイドスタンスと同時に取れる。

種族サイドスタンス

ミュータントやAI、アイオーンなど、人間の亜種や人間以外の知性体であることをあらわすサイドスタンスである。種族サイドスタンスは複数取得できない。たとえば、エルフでもあるがAIでもある、というキャラクターは作れない。

サイドスタンスの取得

それぞれのサイドスタンスは、キャラクター作成時にCPを支払って取得する。ハンタークラスを通常のルールどおり選択した後に、サイドスタンス（P007）を取得するか、取得する場合どれを採用するかを選択すること。

サイドスタンスを取得することで、記載されたスキルを第二得意スキルに加えることができる。すでに同じスキルがクラスの得意スキルにある場合は、クラスのものが優先される。加えて自動取得マニューバを取得し、それぞれのサイドスタンスに設定されたマニューバが取得可能になる。

また、P008より、サイドスタンスを導入したサンプルキャラクター5体を掲載した。これらのキャラクターは基本ルールブックのものと同様に扱うことができる。

▼成長時にサイドスタンスを取得する

一般サイドスタンスはGMの許可を経て、かつ適切な設定を有している場合に限って、キャラクターの成長時に取得してもかまわない。この場合、1CPを経験点1点とみなして、サイドスタンスを取得する。

高レベルキャラクター用ライフパス

P242に、C～Bランク相当のキャラクターを想定した追加ライフパスを掲載した。これらの経歴は、Bランクに必要な「メガシティを救うほどの冒険をした」「無償で人助けをした」という条件に含めてかまわない。

使用にはかならずGMの許可が必要となる。

ターキーキャラクター・メイキング

『MHE』のPCは、たとえEランクハンターであっても、過去の職歴や、ハンターとしての天性の才能から、充分に一流のプロとしての技量を持ち、ある程度恵まれた装備を持つ人々である。ここでは、より素人に近いハンターを作成したい場合のオプションルールを紹介する。

①クラスの決定

クラスを『MHE』P047の手順通り選択する。

②サイドスタンスの決定

必要ならばサイドスタンスを購入する。CPなどは必要ないが、サイドスタンスの購入に本来必要となるCP÷5点だけ、③で配分するアビリティの数値が減少する。

③アビリティの決定

アビリティに30点を配分する。最大値は18で、クラスで指定されたアビリティより低下させることはできない。

④スキルの決定

150％分のスキルを配分する。スキルは10％単位でしか配分できないものとする。

⑤マニューバの決定

取得に必要なＣＰが100点与えられ、この範囲でマニューバを購入する。CPが余った場合、1点あたり$250に変換される。

⑥アイテムおよびパンドラの購入

初期所持金は$50,000となる。購入特典は通常どおり与えられる。パンドラもこの範囲でインストールすること。

⑦その他の数値の決定

『MHE』p050以降の手順に従い、アビリティ現在値、AR、SR、セカンドアビリティ、パーソナルデータを決定する。

サイドスタンス

サイドスタンスとは、公的なハンタークラスではなく、ハンター個人のさまざまな適性や種族をあらわすデータである。なお、サイドスタンスによって取得したマニューバおよびサイドスタンスに含まれるマニューバは、初期のマニューバ取得制限に含まない。また、サイドスタンス固有のマニューバは、《マルチハンター》などで取得することはできず、かならず該当するサイドスタンスを保有している必要がある。

アンダーカバー

種別：一般　**必要CP：**100
自動取得マニューバ：《マンインブラック》
追加得意スキル：〈隠密〉〈追跡／逃走〉〈交渉〉を上限70%とする

ハンターユニオンは中立を謳っているが、その構成員の政治的信条までは取り締まることができないしそのつもりもない（ヴェーダを除く）。従って、ハンターライセンス取得者の中には、メガコーポや政府組織に所属し、"表の顔"としてハンターの仮面を被っている者も少なくない。彼らはアンダーカバーと呼ばれ、本来の雇用主の命令が下るまで、ハンターとして暮らしている。また、ハンターユニオンの内部監察官もアンダーカバーとなる。

所属組織はGMと相談して決定する。迷ったらTOT財団かハンターユニオンとせよ。

ブローカー

種別：一般　**必要CP：**50
自動取得マニューバ：《冒険商人》
追加得意スキル：〈交渉〉を上限120%とする

ブローカーはマネージメントを専門とするハンターである。基本的にはハンター業務を引退した者が行なうが、"泳ぐ鳥Ⅱ"スティレットのようにハスラー業のかたわらブローカーを営んでいる者もいる。

ブローカーを取得したPCは、当人が自分をどう認識しているかはともかく、商業的な才能や知識、交渉術に長けている。彼らは与えられた仕事をこなすのではなく、自分から仕事を見つけてさらなる利ざやを稼ぐのである。イノセントが兼業することが多いが、他のハンタークラスでも構わない。

ブローカーは《価格交渉》（MHE、P066）をサイドスタンスに属するアビリティとして取得できる。

ブロックバスター

種別：一般　**必要CP：**50
自動取得マニューバ：《ブロックバスター》（MHE,P059）
追加得意スキル：〈コンバットシェル〉を上限120%とする

コンバットシェル専門のバウンサーやランドブラスターの総称。2052年～2059年まではハンタークラスとして認められていた時期があり、今でもブロックバスターを称するハンターも多い。

ブロックバスターはコンバットシェルの汎用性を生かし、もっぱら戦闘要員として活躍することがほとんどだ。ただし、中には極限作業服としての性能を求めてブロックバスターとなる探検家なども存在する。なお、本サイドスタンスを取得しなくても、ブロックバスターを称するのは自由である。

ボムサー

種別：一般　**必要CP：**50
自動取得マニューバ：《決闘宣言》（MHE、P062）
追加得意スキル：〈素手戦闘〉を上限120%とする

ボムシングとはボクシングから発展したストリートスポーツで、宇宙船姿勢制御用の固体燃料ペレットを取り付けた金属グローブで殴り合うという危険極まる格闘技である。

ボムサーの死傷率はきわめて高いが、それだけに得られる賞金額も多く、貧民街から成り上がる手段としてはもっともポピュラーである。ハンター、中でもバウンサーやハスラーの中には、ボムサー上がりの者も少なくなく、そのテクニックをハンター業に遺憾なく生かしている。中には、ハンターとしてのオフタイムでボムシングを続けているものさえいる。

ロードラッシャー

種別：一般　**必要CP：**50
自動取得マニューバ：《ロードラッシャー》（MHE,P059）
追加得意スキル：ナビゲートスキルをひとつ選んで上限120%とする

ロードラッシャーとは、いわゆる運び屋、逃がし屋のことである。ハンターというわけではなく、職業犯罪者の呼び名である。ハッカーやヒットマンと同じような使い方をされる言葉だ。

彼らはチューンナップされた愛車を駆り、非合法な積荷や乗客を輸送する。その手段は重火器ではなくもっぱらドライビングテクニックによる。車一台あれば始められるロードラッシャーはランドブラスターへの登龍門であり、その魂を売り物にするランドブラスターも決して少なくない。

アイオーン

種別：種族　**必要CP：**100
自動取得マニューバ：《情報生命体》
追加得意スキル：〈アクセス〉〈※イメージファイト〉を上限80%とする

膨大な電子的記憶、すなわちデータの集積の海から生まれた生命体。宇宙から来たという説もあるが定かではない。アーティフィシャル・ボディを手に入れてこの地上にやってくるのは、吹き渡る風や人の感情といった、ネットでは手に入れられない"情報"を求めてのことである。

また、サイバースペースで精神生命体へと変化したいわゆる電脳神もデータ上はアイオーンとして扱われる。

AI

種別：種族　**必要CP：**100
自動取得マニューバ：《超知性》
追加得意スキル：〈アクセス〉〈ソフトウェア〉を上限80%とする

AI（アーティフィシャル・インテリジェンス）は人間によって作られた知性体である。会話すらできないただのコンピュータをC級、会話可能だが自我を持たないB級、自我と人権を有するA級～スーパー級に分類される。

PCとなるAIはB級～スーパー級となる。あなたはハンターチームがジャンク市で購入したアンドロイドかもしれないし、みずからの意志でハンターという生き方を決めたAIかもしれない。設定にかかわらず、AIの行動はそのプレイヤーが決定すること。また、ハンターライセンスを持っている時点で、基本的人権は存在するものとする。

ミュータント

種別：種族　**必要CP：**100
自動取得マニューバ：本文
追加得意スキル：なし

様々な異変によって遺伝子が人類から変化した生物を指す。また、人間起源でなくとも、人間同様の知性を持つ生物もこれに含まれる。ハンターユニオンは適性テストに合格したものには、人間同様のライセンスを認めている。

ミュータントは取得時に、《種族：エルフ》《種族：ドワーフ》《種族：オーガ》《種族：ドラゴネット》《種族：トロール》《種族：フランネス》《種族：オルタナティブ》《種族：ハイブリッド》の8種類から自動取得マニューバを選択し、それによってアビリティ修正と追加得意スキルが決定される。

《種族：●●》であるマニューバは、ミュータントの自動取得によってしか取得できない。

企業の番犬

「番犬には番犬の誇りがあるのよ」



キミはアンダーカバー。企業と秘密裏に契約している、あるいは企業から派遣されたハン
[illegible]
たまたま企業の利益と合致していても、それは個人の問題だからだ。

そしてキミは企業、テキサナのTOT財団に属することに誇りを持っている。メガコーポがなければ人類の復興も社会の再生もありえなかったのだから。そのうえでテキサナがハンターと上手くやっていることはよろこばしいことだし、ヴェーダは企業の敵でもある。

キミが自分の素性をチームメイトに明かしているかどうかは自由にしてよい。

ランク	ハンタークラス	ハスラー／アンダーカバー
E	パンドラ	《ティール》 MHE、P075
		《マグニ》 MHE、P075
		《モイライ》 MHE、P076

状態	ペナルティ	荷重制限	MV
無荷	−	【STR】=20(27)	5(6)
軽荷	−	【STR】×2=40(54)	2(3)
重荷	SR1/2	【STR】×4=80(108)	1

アビリティ	元値	AR
STR	20	3	80
REF	20	9	80
DEX	11	11	44
INT	14	8	52
PER	9	7	36
WIL	16	16	64
SYM	6	7	24
LUC	15	15	

電子SUV	肉体SUV	心理SUV
J	J	G

アイテム

スキルデータ(〈交渉〉40 ⁄ 52%、〈ソフトウェア〉40 ⁄ 68%、〈素手戦闘〉40 ⁄ 80%) MHE、P113
サラマンダー MHE、P350のメカニックシート参照
ウォーロックV240 P244のターミナルシート参照(ENC3)
レーザーガン予備弾 $1,000 ENC1 MHE、P084
アルティマックス予備弾×4 $120 ENC1×4 MHE、P081
アルティマックスAPS弾×2(火力+50) $1,200 ENC1×2 P070
ES2000"バルダ"(〈電〉ダメージ50点軽減。使い捨て)×2 $1,000 ENC1×2 MHE、P102

合計ENC 13 初期所持金 $235

スキル	アビリティ	スキル	SR
〈アクセス〉	【INT】28	50	78
〈※高速機動〉	なし	50	50
〈隠密〉	【PER】18	30	38
〈土地カン〉	【PER】18	20	38
〈小火器〉	【DEX】22	60	82
〈※イメージファイト〉	【WIL】32	50	82
〈精神防壁〉	【WIL】32	20	52
〈※戦略／戦術〉	【WIL】32	20	52
〈ドライビング〉	【REF】40	10	50

マニューバ

名称	種別	タイミング	スキル	修正	対象	射程	代償	効果
《マンインブラック》	−	リアクション	〈隠密〉	SR8	自身	なし	なし	※正体を調べる判定にリアクション可能 P030
《アンタッチャブル》	−	メジャー	自動成功	なし	自身	なし	1ラック	※社会的な制裁ひとつを打ち消す。1シナリオ1回 P030
《コーテクスボム》	−	常時	自動成功	なし	自身	なし	なし	※脳内に爆弾が仕込まれている。所持金+$100,000 P030
《ジャックインボックス》	−	メジャー	自動成功	なし	自身	なし	4ラック	※アイテムひとつを入手する。1シナリオ1回 P030
〈マルチハンター：マテルフォーム〉	ネ	オート	自動成功	なし	自身	なし	なし	※マテルフォームを起動。ターミナルシート参照 MHE、P061

装備

武器名	ENC	火力	発射方式	弾数	距離／距離修正	アクシデント	電子SUV	限界火力	持ち方	備考
M7"アルティマックス"	4	〈物〉100	S	2	0～5：92% 6～20：52%	90	K	145	片手	パーソナルカスタマイズ MHE、P081
レーザーガンユニット	−	〈光〉60	S/B3/A4	8	0～5：152% 6～20：132% 21～100：122%	96	N	205	−	MHE、P084
ブラッドレイザー	−	〈物〉26(31)	格闘	−	0～0：80%	99	−	145	片手	MHE、P115

防具名	効果箇所	ENC	電子SUV	装甲	備考
CQ7100D"ロレンス"	全身	14	K	対物60 対光学20 対貫通20 対熱40	対砂漠、対極地 P074

サイバーウェア

部位	
頭部(IP：−)	補助電脳 MHE、P113 ロウライト・アンプ MHE、P114 ホークアイ MHE、P114 ホークアイアドバンス P142 SLS MHE、P113 SLSスロット×2 MHE、P113
胴部(IP：−)	ドラッグスタビライザー MHE、P115
全身(IP：28)	ダンピール P148 ゴーストクローク MHE、P116 強化人工神経(C) MHE、P116 センシティブスキン P146

突破値	25/50	移動力	0/1
戦力	50/80	士気	55/80
MC射程	0		

補足

マスコンバットデータの右欄はバイク搭乗時のもの。


NET LINER AEON
人類の友
「とても興味深いです。
調べさせてもらっていいですか?」
Friend of Humanity

ランク	ハンタークラス	ネットライナー／アイオーン
E	パンドラ	《バルドル》　MHE、P075
		《アングルボザ》　P041
		《リーグ》　P041

状態	ペナルティ	荷重制限	MV
無荷	―	【STR】=10(17)	5(6)
軽荷	―	【STR】×2=20(34)	2(3)
重荷	SR1/2	【STR】×4=40(68)	1

アビリティ	元値		AR
STR	10	3	40
REF	14	6	32
DEX	8	8	32
INT	30	18	120
PER	9	7	36
WIL	16	16	64
SYM	6	6	24
LUC	15	15	

電子SUV	肉体SUV	心理SUV
Q	H	G

アイテム

スキルデータ(〈小火器〉40／56%、〈交渉〉40／52%、〈※コンバットシェル〉20／36%) MHE、P113
ウォーロックV240 P244のターミナルシート参照(ENC3)
MPLS予備弾　$2500 ENC2 MHE、P085

合計ENC	10	初期所持金	$598

スキル

スキル	アビリティ	スキル	SR
〈アクセス〉	【INT】60	50	110
〈ゴシップ〉	【SYM】12	20	62
〈※イメージファイト〉	【WIL】32	40	72
〈ソフトウェア〉	【INT】60	60	120
〈精神防壁〉	【WIL】32	20	52

マニューバ

名称	種別	タイミング	スキル	修正	対象	射程	代償	効果
《情報生命体》	―	常時	自動成功	なし	自身	なし	なし	※【電子SUV】+6(修正済み)。スタンドアローン不可　P035
《アイオーンの守護》	―	セットアップ	自動成功	なし	単体	視界	なし	※対象の〈電〉装甲をシーン中+60　P035
《電界の守護者》	ネ	リアクション	〈ソフトウェア〉	SR1	本文	本文	なし	※ケムリダマで電子防御を代わりに行なう　MHE、P060
《防壁展開》	ネ	セットアップ	自動成功	なし	単体	視界	なし	※味方全員の【電子SUV】を+2ランク　P020
《マテルフォーム》	ネ	オート	自動成功	なし	自身	なし	なし	※REF+6。ターミナルシート参照　MHE、P061
《電脳の魔術師》	ネ	メジャー	自動成功	なし	場面(選択)	場面	なし	※シーン内の電子機器を操作する　MHE、P061

装備

武器名	ENC	火力	発射方式	弾数	距離／距離修正	アクシデント	電子SUV	限界火力	持ち方	備考
MPLS	6	〈光〉80	S/B3/A6	16	0～5:86% 6～20:66% 21～100:56%	90	0	255	両手	弾数5消費でS射火力+40 MHE、P085
ウォルフG18J	2	〈物〉10	S／B2	3	0～5:56% 6～20:46% 21～50:26%	99	J	105	片手	P045

防具名	効果箇所	ENC	電子SUV	装甲	備考
CQ7100D"ロレンス"	全身	14	K	対物60　対光学20　対貫通20　対熱40	対砂漠、対極地　P074

サイバーウェア

部位	
頭部(IP:―)	高性能補助電脳　MHE、P113 SLS　MHE、P113 バリアヘッド(B)　P142
胴部(IP:―)	
全身(IP:15)	バイパーVZ　P148

突破値	0	移動力	0
戦力	20	士気	40
MC射程	0		

補足



妖精の射手
BOUNCER MUTANT
「鉛玉だけは、人間にもミュータントにも平等よ」
Elven Sniper

ランク	ハンタークラス	バウンサー／ミュータント
E	パンドラ	《ティール》 MHE、P075
		《ヘイムダル》MHE、P075
		《モージ》 MHE、P076

状態	ペナルティ	荷重制限	MV
無荷	―	【STR】=36(43)	5
軽荷	―	【STR】×2=72(86)	2
重荷	SR1/2	【STR】×4=144(172)	1

アビリティ		元値	AR
STR	36	3	144
REF	36	13	144
DEX	12	12	48
INT	5	5	20
PER	7	7	28
WIL	6	6	24
SYM	8	8	32
LUC	15	15	

電子SUV	肉体SUV	心理SUV
J	K	K

アイテム

ライトブリンガー予備弾 $5 ENC2 P046
ペイロードライフル予備弾×3 $1,000 ENC10 P055
SVBバグラチオン予備弾 $25 ENC2 P052
狙撃スコープ×3 ENC0 MHE、P100
ES2000“バルダ”(《電》ダメージ50点軽減。使い捨て)×3 $1,000
ENC1×3 MHE、P102

合計ENC	82	初期所持金	$6,175

スキル	アビリティ	スキル	SR
〈アクセス〉	【INT】10	50	60
〈アスレチック〉	【REF】72	20	92
〈※高速機動〉	なし	50	50
〈投擲〉	【DEX】24	20	54
〈※重火器〉	【DEX】24	120	144
〈小火器〉	【DEX】24	40	64
〈素手戦闘〉	【REF】24	20	54
〈トラップ〉	【DEX】24	20	54

マニューバ

名称	種別	タイミング	スキル	修正	対象	射程	代償	効果
《種族:エルフ》	―	常時	自動成功	なし	自身	なし	なし	※【STR】−2、【REF】+2、【SYM】+4(修正済み) P037
《フェイステップ》	―	マイナーアクション	自動成功	なし	自身	なし	なし	※18m瞬間移動する P038
《狙撃》	―	セットアッププロセス	自動成功	なし	自身	なし	なし	※最後に行動。命中時に部位を指定。命中1/8 MHE、P070
《ブルズアイ》	―	オートアクション	自動成功	なし	自身	なし	4ラック	※《狙撃》時に使用。装甲・DC無視 P022

装備

武器名	ENC	火力	発射方式	弾数	距離／距離修正	アクシデント	電子SUV	限界火力	持ち方	備考
Mk-65ペイロードライフル	35	〈物〉150	2	S	0～50:104% 51～500:134% 501～1000:144%	92	K	310	両手	サイズ0の対象にはSR1/2 P055
SVBバグラチオン	6	〈物〉80	S	5	0～100 104% 101～200 64% 201～500 54% 501～1000 44%	96	K	175	両手	パーソナルカスタマイズ済 P052
M2168“ライトブリンガー”	4	〈物〉30	S B2	―	0～5:114% 6～20:104% 21～50:64%	99	P	125	片手	P046

防具名	効果箇所	ENC	電子SUV	装甲	備考
CQ7100D“ロレンズ”	全身	14	K	対物60 対光学20 対貫通20 対熱40	対砂漠、対極地 P074

サイバーウェア

頭部(IP:—)
補助電脳 MHE、P113 SLS MHE、P113
SLSスロット×2 MHE、P113 ホークアイ MHE、P114
バリアヘッド(A) P142 コマンドーブレイン P142

脚部(IP:—)
ジェットレッグ(マイナーで使用、機動性をAに) P143

全身(IP:59)
バイパー FZ MHE、P117 強化人工筋肉(A) MHE、P116
強化人工神経(A) MHE、P116 強化人工骨格(B) MHE、P116

突破値	30	移動力	0
戦力	70	士気	60
MC射程	1		

補足


雷鳴の龍王
MUTANT INOCENT
「お前たちにはおよびもつかない神秘、これが力だ」
Lightning Bolt

ランク	ハンタークラス	イノセント／ミュータント
E	パンドラ	《イドゥン》 MHE、P077
		《オーディン》 MHE、P077
		《オーディン》 MHE、P077

アビリティ	元値	AR
STR	6	6	24
REF	7	7	28
DEX	10	10	40
INT	13	7	28
PER	7	7	28
WIL	20	20	80
SYM	12	12	48
LUC	15	15	

電子SUV	肉体SUV	心理SUV
J	C	G

状態	ペナルティ	荷重制限	MV
無荷	—	【STR】=6(13)	3(4)
軽荷	—	【STR】×2=12(26)	1(2)
重荷	SR1/2	【STR】×4=24(52)	1

アイテム

ES2000"バルダ"(〈電〉ダメージ50点軽減。使い捨て) $1,000 ENC1 MHE、P102
双眼鏡　ENC0 MHE、P105
応急キット　ENC1 MHE、P105

合計ENC	4	初期所持金	$8,275

スキル	アビリティ	スキル	SR
〈アクセス〉	【INT】26	50	76
〈投擲〉	【DEX】20	30	50
〈交渉〉	【SYM】24	30	54
〈ゴシップ〉	【SYM】24	30	54
〈※EX〉	【WIL】40	140	180
〈精神防壁〉	【WIL】40	30	70
〈医療技術〉	【INT】26	20	46

マニューバ

名称	種別	タイミング	スキル	修正	対象	射程	代償	効果
《種族:ドラゴネット》	—	常時	自動成功	なし	自身	なし	なし	※【STR】−2、【WIL】+2(修正済み)　P037
《ドラゴンブレス》	異	メジャー	〈投擲〉	SR2	本文	100m	なし	※〈熱〉205/145(範)。中心点は半径3m、周辺半径は半径6m　P038
《環境適応》	—	常時	自動成功	なし	自身	なし	なし	※温度変化および汚染地帯の悪影響を無視　P040
《コンセントレーション》	—	マイナー	自動成功	なし	自身	なし	なし	※「種別:異」のロールに+20%して判定　P040
《マインドブラスト》	異	メジャー	〈※EX〉	SR1/2	単体	場面	なし	※〈心〉100の射撃攻撃。限界火力400　MHE、P067
《パイロキネシス》	異	メジャー	〈※EX〉	SR1/2	単体	10m	なし	※〈熱〉100の射撃攻撃。限界火力240　P027

装備

武器名	ENC	火力	発射方式	弾数	距離／距離修正	アクシデント	電子SUV	限界火力	持ち方	備考
素手	—	〈物〉6(13)	格闘	—	0〜0:12%	99	—	410	本文	MHE、P093
EMP手榴弾"リトル・サイレンス"	1	〈電〉125(範)	S	—	0〜6(13):50%	90	—	125	片手	P061

防具名	効果箇所	ENC	電子SUV	装甲	備考
CQ7000C"コマンドウ"	全身	14	K	対物60　対光学20　対貫通20　対熱40	MHE、P099

サイバーウェア

頭部(IP:4)
補助電脳　MHE、P113
胴部(IP:0)
全身(IP:4)

突破値	0	移動力	0
戦力	20	士気	40
MC射程	0		

補足

荒野のトラッカー

「事情はわかった。その荷物なら、特別料金で届けてやるよ」



ランク	ハンタークラス	ランドブラスター／ブローカー
E	パンドラ	《ヘイムダル》MHE、P075
		《ティール》　MHE、P075
		《スキーズブラズニル》P041

アビリティ		元値	AR
STR	6	6	24
REF	10	10	40
DEX	12	12	52
INT	12	6	52
PER	6	6	24
WIL	6	6	24
SYM	10	10	40
LUC	15	15	

電子SUV	肉体SUV	心理SUV
J	E	E

状態	ペナルティ	荷重制限	MV
無荷	－	【STR】=6	3
軽荷	－	【STR】×2=12	1
重荷	SR1/2	【STR】×4=24	1

スキルデータ（〈※コンバットシェル〉20／40%、〈※ナビゲート：ボート〉20／40%、〈※ナビゲート：エアクラフト〉20／40%、〈※ナビゲート：ヘリ〉20／40%、〈鑑定〉40／64%）MHE、P113
ピースキャリアー予備弾（ENC1、$2）　P046

合計ENC	5	初期所持金	$4,700

スキル	アビリティ	スキル	SR
〈アクセス〉	【INT】24	50	74
〈土地カン〉	【PER】12	20	32
〈追跡／逃走〉	【PER】12	20	32
〈交渉〉	【SYM】20	70	90
〈※重火器〉	【DEX】24	10	34
〈小火器〉	【DEX】24	10	34
〈※搭載火器〉	【PER】12	30	42
〈※修理メンテナンス〉	【INT】24	30	54
〈ドライビング〉	【REF】20	70	90

マニューバ

名称	種別	タイミング	スキル	修正	対象	射程	代償	効果
《冒険商人》	－	常時	自動成功	なし	自身	なし	なし	※交易品の売買に関わるロールにSR2を得る　P031
《マネージメント》	－	常時	自動成功	なし	自身	なし	なし	※経費を$35,000だけ軽減　P031
《装甲の護り》	－	常時	自動成功	なし	自身	なし	なし	※バトルトレーラーで機動回避可能　P018
《ウィルダネスマスター》	－	オート	自動成功	なし	本文	なし	1ラックポイント	※ツアーモード時、移動力ペナルティを無視　P019

装備

武器名	ENC	火力	発射方式	弾数	距離／距離修正	アクシデント	電子SUV	限界火力	持ち方	備考
ピースキャリアー	4	〈物〉20	S	2	0～5：14%　6～20：0% 21～50：0%	99	－	105	片手	P046

防具名	効果箇所	ENC	電子SUV	装甲	備考
耐Gスーツ	胴、腕、脚	2	D	対物10　対光学0　対貫通0　対熱10	MHE、P098

サイバーウェア

頭部（IP：8/40）
補助電脳　MHE、P113　SLS　MHE、P113
SLSスロット×2　MHE、P113　アンチダズル　MHE、P113

胴部（IP：0）

全身（IP：8）

突破値	60	移動力	1
戦力	110	士気	90
MC射程	1		

補足

マスコンバットデータは基本的にトレーラー搭乗時のものを記載している。

追加マニューバ：ランドブラスター

ランドブラスターには主に、さまざまなメカニックをよりスペシャリストとして操るマニューバが追加された。また、砲撃能力そのものも向上している。

装甲の護り（そうこうのまもり）

種別：－　**取得ポイント**：30／10
タイミング：常時
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：あなたが大型軍艦や戦車、バトルトレーラーなど、本来なら機動力をとうてい活かすべくもない兵器の操縦に熟達していることをあらわすマニューバ。

あなたは「機動回避を行なうことができない」と書かれた種別のメカニックを操縦していても、通常通り機動回避を行なうことができる。この効果はスタンドアローン時には受けられない。

タンクハント

種別：－　**取得ポイント**：50／35
タイミング：マイナーアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：高所と機動性の優位を利して、一方的な攻撃を加えるマニューバ。

あなたは［飛行状態］であるか、高機動ブースターを使用していなければならない。あなたがそのメインプロセスに、搭乗しているメカニックの武器で行なう攻撃は、対象の装甲を無視する。ただし、ロールにはSR1/8の修正が与えられ、攻撃の目標はあなたよりサイズが大きくなければならない。

人機一体（じんきいったい）

種別：－　**取得ポイント**：30／30
タイミング：防御ロールステップ
使用スキル：本文
ロール修正：SR1　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：自己の精神をメカニックと完全に同調させ、人とも器物ともつかぬ思考になることによって、超能力による介入を回避するマニューバ。

あなたは精神攻撃に対して〈精神防壁〉ではなく操縦しているメカニックを操縦するためのスキル（バギーなら〈ドライビング〉）で心理抵抗を行なうことができる。ただし、スタンドアローンの場合このマニューバは使用できない。

電子迷宮（でんしめいきゅう）

種別：対　**取得ポイント**：30／40
タイミング：防御ロールステップ
使用スキル：本文
ロール修正：SR1　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：メカニックの防壁を自身の防壁と直結し、相互補完することによって効率のよい電子防御を行なうマニューバ。熟達したランドブラスターは、電子戦の心得があって当然である。

あなたは電子攻撃に対して操縦しているメカニックを操縦するためのスキル（バギーなら〈ドライビング〉）で電子防御を行なうことができる。ただし、スタンドアローンの場合このマニューバは使用できない。

エバージョン

種別：対　**取得ポイント**：15／10
タイミング：防御ロールステップ
使用スキル：本文
ロール修正：SR1　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：あなたが格闘攻撃に対してもメカニックの機動性をフルに活かして行動できることをあらわすマニューバ。

あなたがメカニックの操縦中に格闘攻撃の目標となった場合に宣言できる。あなたは機動回避を行ない、それによって格闘攻撃のダメージを通常どおり減算してよい。機動回避に関わるすべての修正は通常どおり適用される。

マルチレッグ

種別：対　**取得ポイント**：20／20
タイミング：防御ロールステップ
使用スキル：〈ナビゲート：多脚兵器〉〈コンバットシェル〉
ロール修正：SR2　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：インセクターやガンドックなどの兵器は、飾りで足がついているわけではない。沈み込む、かがむ、伏せる、車高を変化させるなどして、回避を効率よく行なえるのだ。

SR2を受けて機動回避を行なう。あなたはガンドックまたは脚移動中のコンバットシェル、重コンバットシェル、アクトポッド、インセクターを操縦していなければならない。このマニューバは1ターンに1回まで使用できる。

パンツァーフォー

種別：－　**取得ポイント**：15／10
タイミング：損傷決定ステップ
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：1ラックポイント
効果：装甲への信頼、それは戦車兵の魂だ。戦車はあなたを信じ、あなたも戦車を信じる。そこには何の打算もない。

あなたが〈心〉属性の攻撃を受けた場合に使用する。搭乗しているメカニックの〈物〉装甲値を〈心〉装甲値として使用できる。

ナップオンジアース

種別：－　**取得ポイント**：10／10
タイミング：セットアッププロセス
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：いわゆる匍匐飛行、すなわち地形ぎりぎりを飛行することで相手の射界に入らないマニューバ。

そのラウンド中、あなたのMVが半減する代わりに、［飛行状態］でないキャラクターからの機動回避にSR2を得る。このマニューバはあなたがヘリか、高機動ブースターを装備したCSに搭乗している場合にのみ使用できる。

立体戦闘

種別：－　**取得ポイント**：30／30
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：武器
ロール修正：なし　**対象**：単体
射程：武器　**代償**：なし
効果：地形や高低差を生かして立体的な戦闘を行ない、優位な位置で戦闘するマニューバ。

ワイヤーアーム、ワイヤーザック、ワイヤーポッド、高機動ブースターを装備した状態でのみ使用可能。装備した武器による射撃攻撃または格闘攻撃を行なう。この攻撃はかならず対象の上面に命中する。対象が上面を持たない場合、対象の装甲を半分にして計算する。対象は［飛行状態］であってはならず、あなたから50m以内の距離にいなければならない。

戦場の女王

種別：－　**取得ポイント**：20／10
タイミング：マイナーアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：戦場の女王、すなわち範囲砲撃や榴弾を効率よく運用するマニューバ。

そのメインプロセスであなたが使用する固定ダメージに対する機動回避はSR1/4される。また、間接砲撃を行なう場合のSRがSR1/8からSR1/2になる。

あなたが範囲攻撃可能な武器でタクティクスプロセスに攻撃を行なう場合、その達成値に＋10する。

フルアクセル

種別：－　**取得ポイント**：20／15
タイミング：常時
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：あなたが加速力をフルに引き出して操縦を行なえることをあらわすマニューバ。

あなたは自分で操縦しているメカニックの【MV】に常に【ACL】を加算することができる。【ACL】を増加させるマニューバや装備などを使用した場合、【MV】も同じだけ増加する。

砲手の心得

種別：－　**取得ポイント**：30／15
タイミング：常時
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：愛機と砲とを連動させてコントロールし、針の穴をも通す精密な攻撃を行なうマニューバ。

あなたが自分で操縦しているメカニックに搭載された兵器で攻撃を行なう時、対象のサイズに関わらず、あらゆる武器を使用して攻撃を行なうことができる。

チューンナップ

種別：－　**取得ポイント**：5／5
タイミング：プリプレイ
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：本文
射程：なし　**代償**：なし
効果：このマニューバを取得するには、〈修理メンテナンス〉のスキル値が60以上必要となる。

あなたの所持しているメカニックからひとつを選択し、セッション中以下の修正を与える。数値はすべて、オプションなどで修正を受けた後のものに適用される。複数の数値を持つ場合、すべてが修正される。

・REF+2
・ACL+5
・BRK+5

チューンナップⅡ

種別：－　**取得ポイント**：5／5
タイミング：プリプレイ
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：本文
射程：なし　**代償**：なし
効果：このマニューバを取得するには、〈修理メンテナンス〉のスキル値が120以上必要となる。

あなたの所持しているメカニックからひとつを選択し、セッション中以下の修正を与える。数値はすべて、オプションなどで修正を受けた後のものに適用される。複数の数値を持つ場合、すべてが修正される。

・REF+3
・ACL+10
・BRK+10
・DC+20

木の葉落とし

種別：－　**取得ポイント**：10／10
タイミング：オートアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：相手の攻撃をかわすと同時に、優位へと移動するマニューバ。

あなたが機動回避にクリティカルしたタイミングで使用する。攻撃者に対するあなたの射撃攻撃は、次のターンのクリンナップフェイズまでSR2される。

このマニューバは、あなたがエアクラフト、VTOL、ヘリ、ロケットブースターないし高機動ブースターを使用したCSに搭乗している時のみ使用できる。

ウィルダネスマスター

種別：－　**取得ポイント**：15／15
タイミング：オートアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：本文
射程：なし　**代償**：1ラックポイント
効果：道なき道を無理矢理突破するマニューバ。あなたと愛車の前には、いかなる悪路もものの数ではない。

ツアーモードルールにおける移動の直前に使用する。移動力にペナルティを受ける地形の効果を、その移動の間無視することができる。

シークレットウェイ

種別：－　**取得ポイント**：15／15
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：〈土地カン〉
ロール修正：SR2　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：あなたが裏道に詳しいことをあらわすマニューバ。カーナビに頼り切りのドライバーには、永遠に見えない場所というものがあるのだ。

ツアーモードルールにおける検問チェック、およびそれにたぐいする裏道を抜けるような〈土地カン〉ロールにSR2を得る。

追加マニューバ：ネットライナー

ネットライナーには電脳戦において味方を効率よく防御するマニューバや、脳量子波を操って大規模な干渉を起こすマニューバ、マテルフォームを強化するマニューバなどが追加されている。

見えざる障壁(みえざるしょうへき)

種別：ネ、対　**取得ポイント**：20／10
タイミング：防御ロールステップ
使用スキル：〈※イメージファイト〉
ロール修正：SR4　**対象**：単体
射程：場面　**代償**：なし
効果：ミサイルの誘導装置をハッキングすることで、その攻撃を回避するマニューバ。

対象が種別：ミサイルによる射撃攻撃の対象となった時に宣言する。対象の代わりにあなたが〈※イメージファイト〉で判定を行ない、ダメージを軽減することができる。対決ロールの勝敗にかかわらず、ダメージは対象が受ける。

このマニューバは1メインプロセスに1回まで使用できる。また、対象が同意しない場合このマニューバを使用することはできない。

ブラストフォーム

種別：ネ　**取得ポイント**：20／20
タイミング：マイナーアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：マテルフォームを通して精神波を増幅し、ウェポンソフトの威力を高めるマニューバ。

あなたが準備しているウェポンソフトひとつを選び、その火力に＋[【WIL】×2]する。この効果はそのシーン中継続する。このマニューバは《マテルフォーム》の効果を受けていないと使用できない。

剣の護法(つるぎのごほう)

種別：ネ　**取得ポイント**：15／10
タイミング：マイナーアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：マテルフォームにみずからのイメージを投射し、さらなる防御力を得る特殊なプログラム。ミレニアム東京のある宗教団体から漏出した技術だと言われている。

あなたが準備しているアーマーソフトひとつを選び、その装甲に＋[【WIL】×2]する。この効果はそのシーン中継続する。このマニューバは《マテルフォーム》の効果を受けていないと使用できない。

過電流相殺(かでんりゅうそうさい)

種別：ネ　**取得ポイント**：20／15
タイミング：オートアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：単体
射程：場面　**代償**：本文
効果：電子攻撃をかけた相手に逆攻撃をかけることで、お互いの攻撃を相殺するマニューバ。

電子攻撃によるダメージ算出のタイミングで使用する。マジックソフトひとつを消費すること。対象に与えられるダメージを、消費したマジックソフトの火力だけ減少させる。このマニューバは1ターンに1回まで使用できる。

ウェーブマスター

種別：異　**取得ポイント**：15／10
タイミング：セットアッププロセス
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：単体
射程：場面　**代償**：なし
効果：データの流れはネットワーク世界においては、河のようなものとして認識される。多大なデータが流れている場所は河の流れが激しく、移動力(＝回線速度)が低下するのである。あなたがデータ流を自在に操り、"河"を作り出せることができる異能力者であることをあらわすマニューバ。

そのターン中、対象が行動順の決定に使用する【REF】を[【WIL】×2]だけ減少させる(最低1)。このマニューバは対象が【電子SUV】を持たないか、スタンドアローンの場合効果がない。

カースブラスト

種別：ネ　**取得ポイント**：25／25
タイミング：セットアッププロセス
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：単体
射程：場面　**代償**：なし
効果：マジックソフトをウェポンソフトにたたきつけ、その機能を阻害するマニューバ。

マジックソフトひとつを消費すること。対象の準備しているウェポンソフトの限界火力を、消費したマジックソフトの火力と同じだけ減少させる。1シーンの間持続する。

防壁展開(ぼうへきてんかい)

種別：ネ　**取得ポイント**：15／15
タイミング：セットアッププロセス
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：場面
射程：場面　**代償**：なし
効果：複雑な防壁迷路を即座に構築し、敵対的ソフトの攻撃を事前に阻止するマニューバ。

あなたと、あなたが指定したキャラクターの【電子SUV】をそのラウンド中、あなたの〈ソフトウェア〉スキル値÷30だけ増加させる。

分身攻撃(ぶんしんこうげき)

種別：ネ　**取得ポイント**：50／40
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：〈イメージファイト〉
ロール修正：本文　**対象**：場面
射程：視界　**代償**：心理LW
効果：自分の思念を精神力によって分割しマルチタスクを行なうことで、あたかも分身したかのように、複数のシステムを攻撃するマニューバ。

目標に電子攻撃を行なう。この時、目標の数が1体を超えるごとにSR1/2の修正を受ける。また、目標は必ずプロテクションモンスターでなければならない。

アクトマイスター

種別：－　**取得ポイント**：本文
タイミング：本文
使用スキル：本文
ロール修正：本文　**対象**：本文
射程：本文　**代償**：本文
効果：イメージファイト技術を応用して操縦する特殊メカニック、アクトポッドをより効率よく運用するためのマニューバ。

ランドブラスターのマニューバからひとつを選択する。《アクトマイスター》は選択したマニューバと同じものとなる。《アクトマイスター：バーンナウト》のように記載し、マニューバごとに別のマニューバとして使用可能。ただし、取得したマニューバはアクトポッド搭乗時にのみ使用できる。

このマニューバの取得コストは、選択したマニューバの取得コストに＋15　＋15したものとなる。

電精使い（でんせいつかい）

種別：異　**取得ポイント**：本文
タイミング：本文
使用スキル：本文
ロール修正：本文　**対象**：本文
射程：本文　**代償**：本文
効果：ネットにたゆたう電子情報体、電精を操るためのマニューバ。

名称に「電精」を含むアイオーンのマニューバからひとつを選択する。《電精使い》は選択したマニューバと同じものとなる。《電精使い：電精召喚》のように記載し、マニューバごとに別のマニューバとして使用可能。

このマニューバの取得コストは、選択したマニューバの取得コストに＋15／＋15したものとなる。

ミサイルハック

種別：ネ　**取得ポイント**：20／20
タイミング：防御ロールステップ
使用スキル：〈イメージファイト〉
ロール修正：SR1/2　**対象**：本文
射程：場面　**代償**：1ラックポイント
効果：ミサイルをハッキングして跳ね返すマニューバ。

あなたもしくはあなたの搭乗するメカニックが「種別：ミサイル」の目標となった時に使用する。このマニューバの達成値が命中判定の達成値を上回った場合、ミサイルは発射した対象に命中する。最終火力はミサイルの火力にこのマニューバの達成値を加えたものとする。対象はリアクションを行なえるが、重ねて《ミサイルハック》は行なえない。1ラウンドに1回まで使用できる。このマニューバを取得するには、《見えざる障壁》を取得している必要がある。

ゴーストバスター

種別：ネ　**取得ポイント**：30／15
タイミング：マイナーアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：1ラックポイント
効果：あなたが卓越した情報収集能力によって、幽霊だろうがなんだろうがその意識体の居場所を突き止めて攻撃を仕掛けることができることをあらわすマニューバ。

あなたはそのメインプロセスにおいて、《幽体離脱》の効果を受けている対象に電子攻撃を仕掛けることができる。あなたは《ルートトレース》を取得している必要がある。

グレムリンエフェクト

種別：ネ　**取得ポイント**：30／10
タイミング：マイナーアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：ウィルスをメカニックに送り込み、その挙動を悪化させ、対象のダメージコントロール機能を低下させるマニューバ。

あなたがこのメインプロセスで電子攻撃を行ない、最終火力が1以上だった場合、そのシーン中対象のDCを0に変更する。

スキッドジャック

種別：ネ、対　**取得ポイント**：40　40
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：〈※イメージファイト〉
ロール修正：SR1／2　**対象**：単体
射程：場面　**代償**：なし
効果：相手の電脳をジャックすることで行動を強制するマニューバ。

心理攻撃として扱い、対象の〈精神防壁〉と対決する（ダメージを与えることはできない）。対象は対決に敗北した場合、次のメジャーアクションであなたの指定した相手を攻撃する以外の行動を取ることができなくなる。また、そのメジャーアクションまでの間、対象は移動したり武器を捨てるなどの行動を取ることはできない。ただし、攻撃できる範囲にキャラクターがいない場合、このマニューバの効果は解除される。

スキッドスタン

種別：ネ、対　**取得ポイント**：50／50
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：〈※イメージファイト〉
ロール修正：SR1／2　**対象**：場面
射程：場面　**代償**：1ラックポイント
効果：脳波を直接増幅し、精神的な衝撃波に変えてたたきつけるマニューバ。技術というよりも個人の才能に依存する。脳波そのものをたたきつけるため、通常の電子防御が意味をなさないのが特徴。

対象に［〈心〉【ターミナルのREF】］を火力とする心理攻撃を行なう。限界火力は145となる。

デコイ

種別：ネ　**取得ポイント**：30／30
タイミング：防御効果ステップ
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：4ラックポイント
効果：電子的侵入の対象を、振り払えないまでも近くの装備品に誘導することで、最悪の事態を回避するマニューバ。

あなた、あなたの装備品、あなたの搭乗するメカニック（およびその装備品）が電子攻撃の対象になり、ダメージが算出されるタイミングで使用する。その対象を、あなた、あなたの装備品、あなたの搭乗するメカニック（およびその装備品）のいずれかに変更する。

AI創造（そうぞう）

種別：ネ　**取得ポイント**：30／30
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：〈ソフトウェア〉
ロール修正：SR1　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：セキュリティハックを補助してくれるAIシステムを構築するマニューバ。

ロールに成功することで、AIを創造できる。外見イメージは自由に設定してよい。データはヴェルファーレ（P203）と同じものとし、作成したプレイヤーがコントロールする。ロールの正否にかかわらず、作成には$3,000が必要となる。一度に使役できるAIは1体までとする。作成したＡＩはシナリオ終了時に消滅する。

追加マニューバ：バウンサー

武器のスペシャリストであるバウンサーには、狙撃や白兵戦、爆発物などをさらに効率よく扱うための様々なマニューバが追加された。これらのデータを使用することで、さらなる活躍が出来るだろう。

アーマーブレイク

種別：－　**取得ポイント**：35／35
タイミング：マイナーアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：相手の装甲の脆弱なポイントを見極め、的確な攻撃をかけることで味方の攻撃を有利に運ぶマニューバ。

このメインプロセスであなたがS射による射撃攻撃または格闘攻撃を行ない、1点以上の最終火力を与えた場合、ダメージに加えて目標の装甲は、ラウンド終了時まで0となる。複数の部位を持つ場合、命中した部位の装甲のみが0となる。

クィックターゲッティング

種別：－　**取得ポイント**：15／10
タイミング：マイナーアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：速やかに狙いを付けることを可能にするマニューバ。狙うことは誰にでも出来るが、素早く狙うことが出来るのは一流のプロだけだ。

マイナーアクションで《エイミング》を使用することができる。

スナイピング

種別：－　**取得ポイント**：20／10
タイミング：マイナーアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：ねらい澄ました射撃を行なうことによって、より効果的な一撃を与える可能性を高めるマニューバ。このマニューバは《狙撃》を取得していないと取得できない。

あなたがメインプロセスでⅡ類、Ⅲ類のカービン、ライフル、狙撃銃によって行なうS射は、ダイス目の末尾が"2"でもクリティカルとなる。ただし、このラウンド中にあなた自身が移動を行なっていた場合、このマニューバは使用できない。

パイロマニアック

種別：対　**取得ポイント**：15／10
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：武器
ロール修正：SR1　**対象**：武器
射程：武器　**代償**：なし
効果：的確に相手を火炎で包み込み、熱による一時損害だけでなく、酸欠や陽炎によって行動を二次的に阻害するマニューバ。

種別：火炎放射器による攻撃を行なう。命中した場合、対象がそのラウンド中に行なうあらゆる攻撃および回避にSR1/2の修正を与える。加えて、火力と限界火力に＋60する。

ブランディッシュ

種別：対　**取得ポイント**：30／30
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：武器
ロール修正：SR1/2　**対象**：本文
射程：武器　**代償**：なし
効果：連続攻撃や、武器を振り回すなどして複数の敵を攻撃するマニューバ。

あなたは装備している武器を使って格闘攻撃を行なう。この時、対象は（〈使用したスキル〉÷50）＋1体に変更される。たとえば、〈※特殊武器〉のスキルが100なら3体となる。

ブルズアイ

種別：－　**取得ポイント**：15／20
タイミング：オートアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：4ラックポイント
効果：狙撃の効果を最大限に高めるマニューバ。問題はもはや命中させることではない。命中した後、どれだけの損害を与えることができるか、なのだ。

あなたが《狙撃》によって発生させたダメージ判定ステップに宣言する。対象の装甲およびDCを無視する。

ヘッドショット

種別：－　**取得ポイント**：20／30
タイミング：オートアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：1ラックポイント
効果：奇襲。それは有史以来もっとも有効な攻撃手段であり、殺しと破壊にはもってこいの手法だ。あなたは無防備な相手の頭をタマゴのように吹っ飛ばすことができる。

あなたがⅠ類、Ⅱ類、Ⅲ類、Ⅴ類、Ⅵ類武器による不意打ちないし《狙撃》でダメージ判定ステップを発生させたタイミングで使用する。対象のSUVを8ランク低いものとしてダメージを算出する（最低A）。

ロングアーム

種別：対　**取得ポイント**：30／30
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：武器
ロール修正：SR1/2　**対象**：単体
射程：本文　**代償**：なし
効果：踏み込みや武器のリーチを活かして、遠方の敵を素早く攻撃するマニューバ。

Ⅵ類、またはⅧ類の格闘攻撃可能な武器で格闘攻撃を行なう。この時、射程は（5＋あなたのサイズ×10）メートルとする。攻撃を行なっても、あなた自身が移動するわけではない。

阻止線

種別:－　**取得ポイント**:30　15
タイミング:メジャーアクション
使用スキル:武器
ロール修正:なし　**対象**:本文
射程:武器　**代償**:なし
効果:フルオート火器の弾幕で阻止線を張り、相手の移動を阻止するマニューバ。

発射方式:Aの武器による攻撃を行なう。その攻撃の対象は［オート係数］体までの任意の数となる。この攻撃には装甲は加算されず（DCは有効）最終的なダメージが1点以上になった場合、対象は次のターンの間、一切の移動を行なえなくなる（ただし、最低移動距離が指定されているメカニックはその数値だけは移動できる）。このマニューバで損傷を与えることはできない。

マニュアルバースト

種別:－　**取得ポイント**:5／5
タイミング:マイナーアクション
使用スキル:自動成功
ロール修正:なし　**対象**:自身
射程:なし　**代償**:なし
効果:フルオート射撃を素早く打ち切ることによって、バースト射撃と同様の効果を得ることができるマニューバ。

マイナーアクションで使用する。そのメインプロセス中に射撃モード:Aを有するⅠ類、Ⅱ類、Ⅲ類武器を使用する場合、“B2”の射撃モードを有しているものとして扱うことができる。すでに射撃モード:Bを保有している武器には効果がない。

フェイタルヒット

種別:－　**取得ポイント**:30／30
タイミング:常時
使用スキル:自動成功
ロール修正:なし　**対象**:自身
射程:なし　**代償**:なし
効果:あなたの一撃が、おそるべき死神の手であることをあらわすマニューバ。

あなたがⅠ類、Ⅱ類、Ⅲ類、Ⅴ類、Ⅵ類武器による攻撃でクリティカルした場合、クリティカル表の結果に加えて対象の装甲とDCを無視する。クリティカル表やマニューバ、パンドラの効果によってすでに装甲を無視していた場合、最終火力に＋60する。

切り払い

種別:対　**取得ポイント**:20／20
タイミング:オートアクション
使用スキル:自動成功
ロール修正:なし　**対象**:自身
射程:なし　**代償**:なし
効果:超人的な反応速度で、飛翔する弾丸やレーザーさえ切り払うマニューバ。

機動回避を行なう直前に使用する。装備しているⅥ類武器ないしはⅧ類の格闘兵器ひとつを選択し、その火力を達成値に加算することが出来る。ただし、アクシデントが発生した場合、選択した武器は破壊される。このマニューバは1ターンに1回まで使用できる。

このマニューバはあなたがメカニックを操縦している時には使用できず、あなたの【REF】は30以上でなければならない。

スレットアタック

種別:対　**取得ポイント**:15／15
タイミング:メジャーアクション
使用スキル:武器
ロール修正:なし　**対象**:単体
射程:武器　**代償**:なし
効果:無数の弾丸を撃ち込む、あるいは紙一重で刃をかすらせるなどして対象を威嚇し戦意を奪うマニューバ。

Ⅰ類、Ⅱ類、Ⅲ類のショットガン、SMG、ライフル、マシンガン、あるいはⅥ類武器による攻撃を行なう。属性が〈心〉に変更される。ただし、対象は〈物〉装甲値を〈心〉装甲値として適用できる。限界火力は255となり、固定ダメージの場合は左側の火力を適用する（固定ダメージとはみなされない）。

ウェポンマスタリー

種別:－　**取得ポイント**:10／10
タイミング:常時
使用スキル:自動成功
ロール修正:なし　**対象**:自身
射程:なし　**代償**:なし
効果:特定の武器の性能をギリギリまで引き出すことが可能なことをあらわすマニューバ。

取得時に武器の種別からひとつを選択する。選択した種別に属するⅠ類、Ⅱ類、Ⅲ類、Ⅴ類、Ⅵ類武器を使用する際、［(その武器を使用するためのスキルの元値－100）×2］（最低0）を限界火力に加算出来る。《ウェポンマスタリー：ピストル》のように記載し、種別ごとに別のマニューバとして取得可能。

ボーディング

種別:－　**取得ポイント**:15／5
タイミング:セットアッププロセス
使用スキル:自動成功
ロール修正:なし　**対象**:単体
射程:至近　**代償**:1ラックポイント
攻撃:相手のメカニックなどに飛び乗って、ぴたりと離れないマニューバ。

サイズ1以上の目標に対してのみ使用できる。あなたはこのターン中、一切の移動を行なえない。ただし、目標が移動した場合、あなたも自動的に同じ場所に移動する。

ボムマイスター

種別:－　**取得ポイント**:10／10
タイミング:常時
使用スキル:自動成功
ロール修正:なし　**対象**:自身
射程:なし　**代償**:なし
効果:爆発物やショットガンなど、誰が使っても同じと思われがちな武器を使って最大限の効果を引き出すマニューバ。どんな武器にも使い方のコツというのがあるものだ。

あなたが使用する武器が固定ダメージであった場合、［(その武器を使用するためのスキルの元値－100)］（最低0）を固定火力と限界火力に加算できる。

グレネードマスタリー

種別:－　**取得ポイント**:10／5
タイミング:メジャーアクション
使用スキル:武器
ロール修正:SR1/2　**対象**:武器
射程:武器　**代償**:なし
効果:投擲したグレネードの範囲から、遮蔽を取る、壁の影に隠れる、伏せるなどしてみずからは逃れるマニューバ。

Ⅲ類、Ⅴ類、Ⅶ類の範囲武器による攻撃を行なう。その効果範囲にあなたが含まれていた場合でも、あなたはダメージを受けない。さらに、最終火力に＋20の修正を得る。これは固定ダメージに対しても有効となる。

追加マニューバ：ハスラー

　賞金稼ぎにしてチームリーダーであるハスラーには、味方を効率よくサポートするマニューバや小火器を効率よく扱うマニューバ、そして新人兵器であるドローンを操るマニューバが追加された。ドローンは指揮能力を戦闘に応用できるのが強みだ。

威嚇射撃

種別：対　**取得ポイント**：15／15
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：〈小火器〉
ロール修正：なし　**対象**：単体
射程：50m　**代償**：本文
効果：敵の周囲に弾幕を展開し、その動きを阻害するマニューバ。
　使用時に射撃種別：Aを持つⅠ類またはⅡ類武器ひとつの弾丸を4減少して対象の〈精神防壁〉と対決を行なう。
　対決に勝利した場合、対象がそのターン中に行なうあらゆるAR、SRを1/2する。クリティカルなら、この修正は1/4となる。対象が【心理SUV】を有していない場合、効果はない。

イニシャルカービング

種別：－　**取得ポイント**：10／10
タイミング：マイナーアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：対象にイニシャルを刻み込むマニューバ。賞金稼ぎが、自分が倒した獲物であることを誇示するために行なうことが多い。
　そのメインプロセスで射撃攻撃または格闘攻撃を行ない、LW以上のダメージを与えた場合、対象にイニシャルを書き込むことができる。イニシャルの文字数は【使用したスキル値】÷25（端数切り上げ）とする。ピリオド、コンマ、句読点などは2つまでなら文字数に含まない。

高速牽制

種別：－　**取得ポイント**：10／10
タイミング：マイナーアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：牽制射撃の位置取りに一工夫加えることによって、他人より上手くやるマニューバ。
　あなたがそのメインプロセスで《牽制射撃》を使用する場合、対象を［オート係数］体に増加させる。コストとして、使用する武器の弾丸を4発消費する。

トリプルタップ

種別：－　**取得ポイント**：15／15
タイミング：マイナーアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：超人めいた速度で拳銃をコントロールし、一呼吸で三発の弾丸をたたき込むマニューバ。
　あなたがそのメインプロセスで行なうⅠ類、Ⅶ類のピストル、リボルバーによる射撃の火力および限界火力に＋60する。ただし、判定にはSR1/2の修正を受ける。コストとして、使用する武器の弾丸を2発消費する。

ドローンアサルト

種別：ネ　**取得ポイント**：20／15
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：〈※戦略／戦術〉
ロール修正：SR1　**対象**：単体
射程：1,000m　**代償**：なし
効果：対地攻撃用ドローンによって攻撃を行なうマニューバ。自分は安全な位置から一方的に攻撃を仕掛けられる強みがある。
　対象に射撃攻撃を行なう。このとき、あなたの機動性がBであるものとすること。火力は〈物〉200（限界火力310）とする。攻撃を行なうたびに、$500を消費する。このマニューバはサイズ1以下の目標に攻撃する場合、SR1/4される。
　このマニューバを使用するためには、強襲型ドローン（P084）が必要となる。

ドローンアタック

種別：ネ　**取得ポイント**：20／15
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：〈※戦略　戦術〉
ロール修正：SR1　**対象**：単体
射程：1,000m　**代償**：なし
効果：対地攻撃用航空ドローンによってミサイル攻撃を行なうマニューバ。
　対象に射撃攻撃を行なう。このとき、あなたの機動性がAであるものとすること。火力は〈貫〉300（限界火力310）とし、レーダー誘導ミサイルであるものとする。攻撃を行なうたびに、$4,000を消費する。このマニューバはサイズ0以下の目標に攻撃する場合、SR1/4される。
　このマニューバを使用するためには、対地攻撃型ドローン（P084）が必要となる。

ドローンスカウト

種別：ネ　**取得ポイント**：30／30
タイミング：セットアッププロセス
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：無人偵察機をコントロールするマニューバ。特殊なサイバーリンクであるため、専門的な訓練を要する。
　航空ドローン（P217）1機を召喚する。諸費用として$1,000を支払うこと。航空ドローンはあなたの指示で移動を行なう。メジャーアクションは基本的に行なえないが、あなたのメジャーアクションを消費することで、メジャーアクションを行なわせることができる。
　このマニューバを使用するためには、航空型ドローン（P084）が必要となる。

ドローンストーム

種別：ネ　**取得ポイント**：20／15
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：〈※戦略／戦術〉
ロール修正：SR1/2　**対象**：単体
射程：1,000m　**代償**：なし
効果：対地攻撃用ビーム攻撃ドローンによってビーム攻撃を行なうマニューバ。コントロールがきわめて難しいが、回避も困難。
　対象に射撃攻撃を行なう。このとき、あなたの機動性がAであるものとすること。火力は〈光〉140（限界火力310）とする。攻撃を行なうたびに、$1,000を消費する。この攻撃に対する機動回避はSR1/2される。このマニューバを使用するためには、イオノ・ドローン（P084）が必要となる。

ドローンタクティクス

種別:ネ　**取得ポイント**:20/15
タイミング:タクティクスプロセス
使用スキル:〈※戦略　戦術〉
ロール修正:SR1　**対象**:本文
射程:本文　**代償**:$4,000
効果:ドローンによって敵部隊を攻撃するマニューバ。マスコンバットにおけるタクティクスプロセスの攻撃として、このマニューバによる攻撃を行なう。この時、戦力値はあなたの〈※戦略/戦術〉のスキル値÷40、MC射程は1として扱い、射線は無視すること。
　使用時に、あなたの保有する強襲型ドローン、対地攻撃ドローン、イオノ・ドローンのいずれかひとつを指定する。そのドローンは、シーン終了時まで使用できない。使用できるドローンがない場合、このマニューバは使用できない。

ドローンハイディング

種別:ネ　**取得ポイント**:40/40
タイミング:オートアクション
使用スキル:自動成功
ロール修正:なし　**対象**:自身
射程:なし　**代償**:なし
効果:あなたの代わりに、あなたとサイバーリンクで結ばれた蟲型の超小型ドローンを送り込むマニューバ。
　あなたの代わりに偵察用ドローンをシーンに登場させる。偵察用ドローンはSUV:A(部位は持たない)、電子SUV:Mとする。メジャーアクション、リアクションは行なえない。偵察用ドローンへの白兵攻撃・射撃攻撃・発見しようとするロールはSR1/8される。
　このマニューバを使用するためには、偵察用ドローン(P084)が必要となる。

何(なん)でも屋(や)

種別:ー　**取得ポイント**:15/10
タイミング:メジャーアクション
使用スキル:本文
ロール修正:なし　**対象**:自身
射程:なし　**代償**:なし
効果:あなたが身につけた技術のコツを、他の要素にも生かせることを表わすマニューバ。
　あなたはTRSにおいて行なうロールにおいて、指定されたスキルと同じ能力値ベースを持つ別のスキルを使用することができる。このマニューバは1ターンに1回まで使用できる。

バレットストーム

種別:対　**取得ポイント**:35/30
タイミング:マイナーアクション
使用スキル:自動成功
ロール修正:なし　**対象**:自身
射程:なし　**代償**:なし
効果:最適のタイミングでフルオート射撃を行ない、息もつかせず嵐のような弾丸を送り込むマニューバ。
　あなたがそのメインプロセスで行なうI類、II類のSMG、カービン、ライフルによる射撃の火力に+50する。ただし、射撃時には《カーテンファイア※》ないし《バラージシュート※》を使用せねばならない。コストとして、使用する武器の弾丸を4発消費する。

ファストムーブ

種別:ー　**取得ポイント**:30/30
タイミング:セットアッププロセス
使用スキル:自動成功
ロール修正:なし　**対象**:場面(選択)
射程:場面　**代償**:なし
効果:すばやく指示を与え、部隊を緊急展開させるマニューバ。
　対象は即座に移動を行なうことができる。もし複数のキャラクターが《ファストムーブ》を使用しても、効果は重複しない。ムーブプロセス同様に、順番に移動を処理すること。《ファストムーブ》の対象になったキャラクターは、その上でムーブプロセスに通常どおりの移動を行なえる。
　このマニューバは1シナリオに1回まで使用できる。

名将(めいしょう)

種別:ー　**取得ポイント**:15/15
タイミング:常時
使用スキル:なし
ロール修正:なし　**対象**:自身
射程:なし　**代償**:なし
効果:あなたがただ戦場にいる、というその事実だけで人々に安心感を与え、士気を高める存在であることをあらわすマニューバ。
　あなたと同じスクエアで攻撃を行なうあらゆるキャラクターは、アタックプロセスにおける対決ロールの達成値に+20の修正を得る。

横(よこ)っ飛(と)び

種別:ー　**取得ポイント**:15/20
タイミング:マイナーアクション
使用スキル:自動成功
ロール修正:なし　**対象**:自身
射程:なし　**代償**:なし
効果:派手にジャンプすることで、回避と位置取りを同時に行なうマニューバ。あなたは転がり、動き回り、そして優位を得る。
　あなたは【MV+5】m移動する。加えてあなたが次に行なう〈※高速機動〉にSR2する。この効果は1ターン持続する。このマニューバはあなたがメカニックを操縦している場合使用できない。

リーダーシップ

種別:ー　**取得ポイント**:15/10
タイミング:セットアッププロセス
使用スキル:自動成功
ロール修正:なし　**対象**:本文
射程:本文　**代償**:1ラックポイント
効果:あなたは生まれながらのリーダーだ。あなたの側にいることは、暖かい家庭の暖炉の側にいるより、仲間たちを安堵させ勇気づけるだろう。
　そのシーン中、あなたとあなたから半径【SYM】×50mの距離にいる任意のキャラクターは、【精神SUV】が【SYM】÷3ランク上昇する。

リードブレイズ

種別:対　**取得ポイント**:20/15
タイミング:メジャーアクション
使用スキル:武器
ロール修正:SR1/2　**対象**:単体
射程:至近　**代償**:なし
効果:超接近戦闘で散弾をたたきつけることにより、爆発的な破壊力を得るマニューバ。
　本来の攻撃が固定ダメージである種別:ショットガンによる攻撃を行なう。この時、火力は[火力欄左の数字]となり、固定ダメージではなく、通常の火力として扱う。限界火力は2倍とみなす。対象の機動回避をSR1/4する。

追加マニューバ：イノセント

イノセントの超能力は爆発的に拡大した。味方を防御するさまざまな異能力をはじめとして、マスコンバットの支援や過酷な環境への耐性など、さらに応用範囲が広がっている。

ウィッシュ

種別：異　**取得ポイント**：25／10
タイミング：イベントプロセス
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：1ラックポイント
効果：加持祈祷を行なったり、占いをしたりすることによって少しでも戦術的優位を得ようとするマニューバ。

マスコンバット時にあなたの陣営がイベントプロセスを振った後に使用する。その結果をふり直すことができる。ただし、ふり直した結果が優先される。ふり直した結果に対して、さらに《ウィッシュ》を使用してもよい。

オーラブレイド

種別：異　**取得ポイント**：15／15
タイミング：マイナーアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：達人、と呼ばれる武芸者は武器にみずからの念だかオーラだかを込めてその威力を高めることができるという。その真偽はあなたにはわからないが、あなたが自分の異能力によって武器を強化できることは確かだ。

そのメインプロセスで、あなたが行なう格闘攻撃の火力と限界火力には、【WIL】×2が加算される。

クレアボワイヤンス

種別：異　**取得ポイント**：100／100
タイミング：マイナーアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：1ラックポイント
効果：超知覚を動員し、見えない敵を透視する異能力。

そのメインプロセスで行なう異能力による攻撃は、対象がセミオープンタイプないしはクローズドタイプのメカニックの中にいる場合、遮蔽の後ろにいる場合でも攻撃を行なうことができる。ただし、射程は20mとなり、SR1/8の修正を受ける。

ゲシュタルトコネクト

種別：異　**取得ポイント**：30／30
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：〈※EX〉
ロール修正：SR1　**対象**：単体
射程：10m　**代償**：なし
効果：近くにいる仲間と精神を同調させ、一時的な統合意識を作り出す異能力。その一体感は尋常でないため、しばしば中毒になるイノセントが現われる。

同意した対象ひとりの【WIL】を、シーン終了時まであなたの【WIL】×2だけ増加させる。増加した【WIL】はサイバーウェアなどによる上昇と同様に扱われる。このマニューバは1シーンに1回まで使用でき、あなた自身を対象にすることはできない。

ゲシュタルトフィールド

種別：異　**取得ポイント**：30／30
タイミング：セットアッププロセス
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：場面（選択）
射程：場面　**代償**：1ラックポイント
効果：大規模テレパシーによる精神結合によって集団無意識の力を増大させ、精神防壁を強化する異能力。

場面（選択）の対象の〈心〉装甲値を＋【WIL】×3する。この効果は、他のマニューバや装備による装甲値と重複し、1シーンの間継続する。

このマニューバを取得するためには、《ゲシュタルトコネクト》を取得していなければならない。

サイウォール

種別：異　**取得ポイント**：30／30
タイミング：セットアッププロセス
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：精神防壁を鍛錬によってより強固にし、他者からの異能力による干渉を防ぐ異能力。その分外界への注意はおろそかになる。

あなたがそのラウンド中に行なう〈※精神防壁〉〈※EX〉にSR4を得る。ただし、あなたはそのラウンド中は行動済みとなる。

サイコキネシス

種別：異、対　**取得ポイント**：15／15
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：〈※EX〉
ロール修正：SR1　**対象**：単体
射程：10m　**代償**：なし
効果：触れずして物体を動かすことができる異能力。だいたい50kg程度の物体をゆっくり移動させることができる。具体的に何ができるかはGMが決定せよ。持ち上げる、コインを高速で打ち出すなどして攻撃にも使える。

攻撃に用いた場合、対象に［〈物〉【WIL】＋（〈※EX〉スキル値－100（最低0）］を火力とする射撃攻撃を行なう。限界火力は〈※EX〉スキル値となる。

サイコソード

種別：異　**取得ポイント**：30／30
タイミング：マイナーアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：精神力を集中させ、光の剣を作り出す異能力。そのエネルギーはあらゆる物体を両断するほどだ。

火力が〈光〉30＋【WIL】のVI類武器を準備する。装備部位は片手、使用技能は〈特殊武器〉とする。作成したサイコソードの限界火力は、100＋〈EX※〉スキル値とする。出現させたサイコソードは、シーン終了時まで持続する。他人に渡すことはできない。

呪詛返し（じゅそがえし）

種別：異、対　**取得ポイント**：50／35
タイミング：リアクション
使用スキル：〈※EX〉
ロール修正：SR1/2　**対象**：単体
射程：視界　**代償**：なし
効果：呪詛に対してカウンター攻撃を行なうことで、その呪詛を跳ね返す異能力。
　対象が《リチュアルカース》の対象になった時に宣言する。〈※EX〉で《リチュアルカース》の達成値と対決すること（火力は計算に含めない）。勝利した場合、あなたの達成値をそのままダメージとして、対象に心理攻撃を行なう。限界火力は410となる。

スピークウィズアニマル

種別：－　**取得ポイント**：20／15
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：〈交渉〉
ロール修正：SR1　**対象**：単体
射程：至近　**代償**：なし
効果：言葉を持たない動物や知性ある植物とコミュニケーションする特技。
　ミュータントや動物とコミュニケーションすることができる。具体的に得られる情報はGMが決定すること。対象の知性が人間なみになるわけではないことに注意。また、GMは難易度を設定してもよい。
　あなたは《ネゴシエイション※》を「種別：ミュータント」のエネミーにも適用できる。

チェンジチャンネル

種別：異　**取得ポイント**：20／20
タイミング：防御ロールステップ
使用スキル：〈※EX〉
ロール修正：SR1　**対象**：単体
射程：場面　**代償**：なし
効果：光の屈折率を変化させ、光学兵器の威力をそぎ落とす異能力。
　対象が種別：レーザーによる射撃攻撃の対象となった時に宣言する。対象の代わりにあなたが〈※EX〉で判定を行ない、ダメージを軽減することができる。対決ロールの勝敗にかかわらず、ダメージは対象が受ける。
　このマニューバは1ラウンドに1回まで使用できる。また、対象が同意しない場合このマニューバを使用することはできない。

ハイバネーション

種別：異　**取得ポイント**：10／5
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：〈※EX〉
ロール修正：SR1　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：代謝機能を極端に低下させ、冬眠状態になる異能力。
　ロールに成功すると、あなたは冬眠状態に入る。その間、あなたは温度による不利な修正を受けず、食料も水も必要としない。いつ目覚めるかは、一年以内の範囲で自由に決定することができる。特定の行動（ある種の香を焚く、呪文を唱える）などの手段で目覚めるとしてもよい。効果中は一切のロールが行なえず、ダメージは通常通り適用される。

パイロキネシス

種別：異、対　**取得ポイント**：30／30
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：〈※EX〉
ロール修正：SR1/2　**対象**：単体
射程：10m　**代償**：なし
効果：精神力によって分子運動を加速させ、可燃物に火をつける異能力。観念動力の一種だと考えられている。
　対象に［〈熱〉【WIL】×3＋（〈※EX〉スキル値－100（最低0）］を火力とする射撃攻撃を行なう。限界火力は〈※EX〉スキル値×2となる。この攻撃は、対象を視認できてさえいれば遮蔽、射撃困難地形、盾の影響を受けない。

美の寵愛（びのちょうあい）

種別：異　**取得ポイント**：10／10
タイミング：常時
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：あなたが代謝をコントロールしたり周囲のバクテリアなどに無意識で干渉することによって、常に身体を清潔に保つ異能力。
　あなたの衣服は汚れても1時間ほどで元の状態に戻るし、入浴しなくても常に清潔でいられる。髪やヒゲなども、伸びるかどうかを自由に決められる。

ファントムペイン

種別：異　**取得ポイント**：30／30
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：〈※EX〉
ロール修正：SR1　**対象**：単体
射程：場面　**代償**：なし
効果：相手の神経系統に干渉し、存在しない痛みや快感などを絶え間なく与え続けることで感覚を飽和状態にすることで行動を阻害する異能力。
　対象に［〈心〉【WIL】×6］を火力とする心理攻撃を行なう。最終火力が1以上だった場合、ダメージを与えるかわりに、そのラウンドのクリンナッププロセスまで、対象の行なうあらゆるロールにSR1/4する。このマニューバは、【心理SUV】を持たない対象には効果がない。

マインドウォール

種別：異　**取得ポイント**：20／15
タイミング：オートアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：単体
射程：20m　**代償**：なし
効果：テレパシー攻撃に対して防御的なテレパシーを展開したり、防壁を張ることで心を守る異能力。
　対象に対する心理攻撃によるダメージ判定ステップに宣言する。ダメージを［【WIL】×2＋（〈※EX〉スキル値－100（最低0））］だけ減少させる。このマニューバは1ターンに1回まで使用できる。

メディテーション

種別：異　**取得ポイント**：20／20
タイミング：セットアッププロセス
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：1ラックポイント
効果：深い瞑想状態に入ることによって、異能力への耐性を高めるマニューバ。使用者によっては踊りでトランスに入ったり、VRを閲覧することもある。
　セットアッププロセスに使用する。そのラウンド中、あなたの【精神SUV】を＋（〈※EX〉÷20）ランクする。

追加マニューバ：共通

共通マニューバはさまざまなものが追加されている。いずれもキャラクターの行動の幅を大きく広げてくれるだろう。

キリングアーツ

種別：－　**取得ポイント**：15／10
タイミング：セットアッププロセス
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：ナイフ使いは、たった一動作で相手の急所をえぐることができる。それは銃よりも、カンフーよりも早い。

あなたは【REF】に関わらず、最初にメインプロセスを行なうことができる。あなたはそのメインプロセスで、〈ナイフコンバット〉による格闘攻撃か、種別:ナイフコンバットによる〈投擲〉による射撃攻撃、またはどちらかを使ったマニューバを使用せねばならない。同様のマニューバを複数人が使った場合、【REF】の順に解決すること。

コンバットムーブ

種別：－　**取得ポイント**：20／10
タイミング：マイナーアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：あなたが戦闘中の細かい位置取りに優れていることをあらわすマニューバ。あなたは回避や攻撃といったアクションの中で、流れるように移動する技術に秀でている。

【MV】m移動する。このマニューバは、あなたがメカニックを操縦している場合、使用できない。

受け流し（うけながし）

種別：対　**取得ポイント**：40／30
タイミング：防御ロールステップ
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：武器を駆使して、より有効に相手の攻撃を受け流すマニューバ。

あなたは格闘回避を行なう。このとき、装備しているⅥ類武器ないしはⅧ類の格闘兵器ひとつを選択し、その火力を達成値に加算することが出来る。選択する武器は格闘回避に使用するスキルと一致している必要がある。ただし、アクシデントが発生した場合、選択した武器は破壊される。このマニューバは1ラウンドに1回まで使用できる。

ダブルタップ

種別：－　**取得ポイント**：15／15
タイミング：マイナーアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：一発では威力の低い拳銃弾も、連続で撃ち込むことでその殺傷力を高めることができる。

あなたがそのメインプロセスで行なうⅠ類、Ⅷ類のピストル、リボルバーによる射撃の火力および限界火力に＋20する。コストとして、弾丸を1発消費する。

サブミッション※

種別：汎　**取得ポイント**：10／10
タイミング：オートアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：ジュードーやサンボの関節技をマスターしており、相手を取り押さえる技術に長けていることをあらわすマニューバ。

素手によるダメージ判定ステップに宣言する。火力に＋30し、〈追加被害:スタン〉を得る。

このマニューバを取得せずにこの行動を行なう場合、その攻撃はSR1/2のロール修正を受ける。

プレデターアイ

種別：－　**取得ポイント**：10／10
タイミング：マイナーアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：単体
射程：場面　**代償**：なし
効果：狩猟者の眼力をもって、的確に相手の弱点を看破するマニューバ。

対象の装甲値とDCを知ることができる。

まず相手の弱点を知ること。戦いのすべてはそこから始まるのだ。

ヒューマンポテンシャル

種別：－　**取得ポイント**：40／40
タイミング：常時
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：ヒューマンのみが持つ、爆発的なポテンシャルをあらわすマニューバ。それはありていにいえば幸運だ。

あなたの【LUC】の現在値と最大値を＋4する。それにしたがって、ラックポイントも＋4される。このマニューバは種族サイドスタンスを持つキャラクターには取得できない。

ネゴシエイション※

種別：－　**取得ポイント**：20／10
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：〈交渉〉
ロール修正：SR1/2　**対象**：場面
射程：場面　**代償**：本文
効果：あなたの悪魔的な弁舌によって、発生するはずの戦闘を回避するマニューバ。

「種別：人間」または【精神SUV】を持つ「種別：機械」とのランダム遭遇が発生した時に使用できる。〈交渉〉SR1/2（マニューバを取得していない場合SR1/4）に成功し、$5000を支払うことで戦闘を回避できる。クリティカルなら、支払いの必要はない。

GMは状況に応じてこのマニューバが使用できないものとしてもよい。または、金以外に別の代価を支払うものとしてもよい。

フェイタルエッジ

種別：対、汎　**取得ポイント**：30／20
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：〈ナイフコンバット〉
ロール修正：なし　**対象**：単体
射程：至近　**代償**：なし
効果：鋭いナイフの刃を相手の急所に潜り込ませるマニューバ。大仰な刃や、派手なカンフーアクションなど必要ない。致命的な部位を確実に、静かに破壊できるのがナイフの力なのだ。
　種別：ナイフコンバットによる格闘攻撃を行なう。この攻撃に（追加被害：シフト1）を得る。ただし、対象のサイズはあなたのサイズ以下でなければならない。

ナイフワーク

種別：－　**取得ポイント**：30／10
タイミング：マイナーアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：ナイフを自在に操って、相手の弱点を的確に攻撃するマニューバ。
　直後のメインプロセスにおいて、あなたが〈ナイフコンバット〉による格闘攻撃を行なう場合、対象の装甲値を〈ナイフコンバット〉のスキル値だけ無視する。ただし、対象のサイズはあなたのサイズ以下でなければならない。

スターダストレイン

種別：対　**取得ポイント**：20／10
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：〈投擲〉
ロール修正：なし　**対象**：単体
射程：武器　**代償**：なし
効果：多数のナイフを一度に投げつけ、ダメージを増加させるマニューバ。
　Ⅵ類の種別：ナイフコンバットで、投擲可能と記述されている武器で射撃攻撃を行なう。この時、あなたが所持するⅥ類の種別：ナイフコンバットの武器を余計に1本消費するごとに、最終火力および限界火力に＋20する。余計に消費できる本数は、あなたの〈投擲〉スキル値÷30に等しい。

ワイドレンジスロー

種別：対　**取得ポイント**：30／15
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：〈投擲〉
ロール修正：SR1/2　**対象**：本文
射程：武器　**代償**：なし
効果：多数のナイフを扇状に投げつけ、複数の対象を同時攻撃するマニューバ。
　Ⅵ類の種別：ナイフコンバットで、投擲可能と記述されている武器で射撃攻撃を行なう。この時、あなたが所持するⅥ類の種別：ナイフコンバットの武器を余計に1本消費するごとに、攻撃対象を＋1体する。余計に消費できる本数は、あなたの〈投擲〉スキル値÷40に等しい。

スーパードクター

種別：－　**取得ポイント**：10／10
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：〈医療技術〉
ロール修正：なし　**対象**：単体
射程：至近　**代償**：なし
効果：あなたが熟達した医療技術をもっており、どのような過酷な環境であっても患者を救うことができることをあらわすマニューバ。
　あなたは設備の有無にかかわらず、肉体・精神に関わる集中治療を行なうことができる。

チャージ&アサルト※

種別：－　**取得ポイント**：10／10
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：〈小火器〉〈ナイフコンバット〉〈素手戦闘〉〈特殊武器〉
ロール修正：SR1/2　**対象**：単体
射程：武器　**代償**：なし
効果：高速で突撃し、移動と同時に攻撃を行なうマニューバ。
　Ⅰ類、Ⅱ類による射撃攻撃、またはⅥ類、Ⅶ類による格闘攻撃を行なう。この直前に、あなたは【MV×2】m移動できる。このマニューバはあなたが脚移動または高機動ブースター使用中のコンバットシェルに乗っているか、メカニックを操縦していない時にしか使用できない。攻撃を行なわない場合、移動は行なえない。マニューバを取得していない場合、SRは1/4となる。

守るべき人々

種別：－　**取得ポイント**：5／5
タイミング：オートアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：あなたが故郷の家族や孤児院、あるいは何らかの慈善事業や環境保護事業などに募金していることをあらわすマニューバ。あなたの正当な仕事を待つ人々の存在は、あなたに力を与えてくれる。
　あなたが何らかのロールを行なった直後に使用する。D100のどちらかの目を選び、選んだダイスを振り直す。振り直した出目を適用すること。シナリオの終了時に$2,000を支払わねばならず、支払えない場合このマニューバは消滅する。1シナリオに1回まで使用できる。

超高初速射撃（ちょうこうしょそくしゃげき）

種別：－　**取得ポイント**：20／15
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：武器
ロール修正：なし　**対象**：単体
射程：武器　**代償**：なし
効果：初速が秒速10kmにもおよぶレールガンの弾道特性を理解し、的確に装甲の脆弱点を貫通する訓練を受けていることをあらわすマニューバ。
　対象に「種別：レールガン」による射撃攻撃を行なう。この攻撃は弾丸1発のみを消費し、対象の装甲を半分に計算する。この判定のアクシデント値は－10される。

タウンサーチ※

種別：－　**取得ポイント**：10／5
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：〈土地カン〉
ロール修正：SR1　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：地図に載らない小さなタウンを見つけて補給を行なう特技。
　ツアーモード中のみ使用できる。小さなタウンを見つけ、Ⅰ～Ⅲ類の弾薬、一般装備、燃料を購入することができる。1日1回ロールを試みることが可能。このマニューバを取得せずに行なう場合、SR1/2の修正を受ける。加えて、極地または砂漠ではSR1/4の修正が加わる。海域では行なえない。GMは他のものが購入できるものとしてもよい。

マニューバ：アンダーカバー

アンダーカバーのマニューバは所属する企業や組織の力を最大限に生かすものである。アンダーカバーの力はその組織の権力そのものだ。権力は目には見えないが、銃弾やハッキング以上に危険な武器だ。

マンインブラック

種別：－　**取得ポイント：**－／－
タイミング：リアクション
使用スキル：〈隠密〉
ロール修正：SR8　**対象：**自身
射程：なし　**代償：**なし
効果：あなたがアンダーカバーであることを隠蔽するマニューバ。正体を隠すこと、それが最初の第一歩である。
　あなたの正体を調査しようとするすべてのアクションに対してリアクションとして使用できる。これはあなたが調査そのものに気づいていなかったとしても使用できる。

アンタッチャブル

種別：－　**取得ポイント：**15／15
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象：**単体
射程：なし　**代償：**1ラックポイント
効果：あなたの属する企業や組織が、法律などまったく気にしない絶大な権力と特権を有していることをあらわすマニューバ。
　目標の受けている社会的な制裁や拘留ひとつを打ち消す。これは非合法的なものでもよい。つまり、ポリスに捕まっているのも、ギャングに捕まっているのも同じことである。GMはこのマニューバの使用を却下してもよい。その場合行動・代償は消費しない。

コーテクスボム

種別：－　**取得ポイント：**5／5
タイミング：常時
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象：**自身
射程：なし　**代償：**なし
効果：あなたの脳内に脳皮質爆弾と呼ばれる超小型の爆弾が仕込まれていることをあらわすマニューバ。起爆スイッチはもちろん企業の手にある。その代償として、あなたはさらなる支援を受けることができる。
　このマニューバを取得した時点で、あなたは$100,000を得る。その使途はあなたが自由に定めてよい。爆弾が起爆された場合、あなたは即座に死亡する。

市場介入

種別：－　**取得ポイント：**30／30
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：〈交渉〉
ロール修正：SR1/4　**対象：**本文
射程：本文　**代償：**なし
効果：あなたの属する企業や組織の力をフルに活用して市場に非合法な介入を行ない、商品の価格を上下させるマニューバ。
　売買フェイズに使用する。交易品ひとつを指定する。ロールに成功した場合、その都市での購入価格もしくは売却価格を＋30%または－30%することができる。このマニューバを複数回使用した場合、最新のものが適用される。このマニューバは1シナリオに〈ゴシップ〉スキル値÷50回まで使用できる。

ジャックインボックス

種別：電　**取得ポイント：**100／100
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象：**自身
射程：なし　**代償：**4ラックポイント
効果：親会社に連絡し、必要な装備支援を受けることができることをあらわすマニューバ。
　望むアイテムひとつ（メカニックの場合、セット販売でもよい）を入手する。入手したアイテムは付属品も含めてセッション終了時に失われる。GMが許可すれば、データが存在しないアイテム（陸上戦艦など）でもかまわない。このマニューバは1シナリオに1回まで使用できる。戦闘・マスコンバット中には使用できない。このマニューバで得たアイテムは売却できない。

ハイドインシャドウ

種別：－　**取得ポイント：**30／30
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：〈隠密〉
ロール修正：SR1　**対象：**自身
射程：なし　**代償：**なし
効果：影や遮蔽物に隠れることによって、次の攻撃を有利に運ぶマニューバ。見えない所からの攻撃に対処するのは誰であろうと困難だ。
　このマニューバはあなた自身を対象にできない。〈隠密〉SR2を行ない、達成値を次にあなたが行なうメジャーアクションの達成値に加算する。ただし、このマニューバの達成値はあなたの〈隠密〉スキル値を上限とする。

ピットイン

種別：－　**取得ポイント：**60　60
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象：**単体
射程：至近　**代償：**4ラックポイント
効果：自社のサポートチームを動員し、最高の補給とメンテナンスを受けるマニューバ。
　メカニックひとつを対象とする。メカニック本体の受けているMO以下の損傷すべてを回復し、燃料を完全に補給する。このマニューバは1シナリオに1回まで使用できる。戦闘中には使用できない。マスコンバット中に使用する場合、イベントプロセスの直前に使用すること。

ブリッツクリーク

種別：－　**取得ポイント：**50／50
タイミング：オートアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象：**本文
射程：本文　**代償：**なし
効果：本社の機動軍に出動を要請するマニューバ。
　マスコンバットの開始時に使用する。無人戦車部隊（MHE、P308）、攻撃ヘリ部隊（MHE、P308）、コルベット艦（MHE、P309）のいずれかを1部隊呼び出す。配置場所などはGMが決定する。マスコンバット以外で使用できるかどうかはGMが決定せよ。このマニューバは1シナリオに1回まで使用できる。

マニューバ：ブローカー

ブローカーのマニューバは、ほぼすべてが交易に特化している。それは冒険そのものには直結しないかもしれないが、冒険を支える補給や資金といった、もっとも重要な要素を支えるものなのだ。

冒険商人

種別：－　**取得ポイント**：－／－
タイミング：常時
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：あなたは商売のプロであり、さまざまな商取引の裏表に通じている。あなたの知識をフル活用し、商取引を有利に進めるマニューバ。

あなたは交易品を売買するための〈交渉〉ロールに常にSR2を得る（つまり、SR1/4であるものがSR1/2となる）。

海千山千

種別：－　**取得ポイント**：10／10
タイミング：常時
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：本文
射程：なし　**代償**：なし
効果：あなたが手練れのブローカーで、地域ごとに違うさまざまな法律の抜け道や、裏社会のしきたりに通じていることをあらわすマニューバ。

あなたは「種別：違法」の交易品を売買するときに、アクシデント値が低下する効果を受けない。

買い占め

種別：－　**取得ポイント**：30／30
タイミング：オートアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：本文
射程：なし　**代償**：1ラックポイント
効果：買えるだけの商品をありったけドカ買いするマニューバ。ツテや情報網が重要となる。顔の広さは何より大事だ。

あなたが交易品を購入する直前に使用する。最大購入数を＋あなたの〈ゴシップ〉スキル値する。

締まり屋

種別：－　**取得ポイント**：10／10
タイミング：常時
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：本文
射程：なし　**代償**：なし
効果：あなたはたとえ少額の買い物でも、ちょっとでもおまけしてもらえる店をえらぶほどがっちりしている。

あなたが行なうツアーモードルールにおける売買交渉で発生した金額の端数を切り捨てるか切り上げるかを選択することができる（通常は切り下げ）。このマニューバを持つキャラクターどうしが取引する場合は切り下げとせよ。

得意商材

種別：－　**取得ポイント**：50／50
タイミング：常時
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：本文
射程：なし　**代償**：なし
効果：あなたが特に得意としている商材を有していることをあらわすマニューバ。

取得時に交易品（P168）から一種類を選択する。《得意商材：木材》のように記入し、交易品ごとに別のマニューバとして扱う。指定した交易品を売買する〈交渉〉にSR2を得る。

ネゴシエイター

種別：－　**取得ポイント**：30／30
タイミング：オートアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：あなたは粘り強い交渉者であり、タフなネゴシエイターだ。あなたは常人ならもはや糸口なしと思える交渉でもまとめあげてしまうことができる。

あなたが〈交渉〉ロールを行なった直後に使用する。その判定結果をふり直すことができる。結果にかかわらず、ふり直したダイス目を適用すること。このマニューバは1シーンに1回まで使用できる。

マネージメント

種別：－　**取得ポイント**：50／50
タイミング：常時
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：本文
射程：なし　**代償**：なし
効果：ハンター稼業とはとかく金がかかるものだ。だが、あなたは乏しい資材をやりくりしたり、安い店を見つけたり、貸しのある相手を働かせるなどして、経費を安くあげることができる。

経費の精算時に、あなたの〈交渉〉スキル値×$500だけ、弾丸・燃料・修理／治療費用を軽減することができる。軽減費用が経費を上回っても収入には数えず、これらに含まれない費用は軽減できない。

民間軍事会社

種別：－　**取得ポイント**：30／30
タイミング：オートアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：本文
射程：本文　**代償**：本文
効果：民間軍人会社の傭兵を雇用するマニューバ。

マスコンバットの開始時に使用する。特殊部隊（$10,000）、戦闘バイク部隊（$50,000）、VTOL部隊（$200,000）いずれかを1部隊呼び出す。代償としてカッコ内の費用を支払うこと。配置場所などはGMが決定する。マスコンバット以外で使用できるかどうかはGMが決定せよ。

マニューバ：ブロックバスター

　コンバットシェルを扱うプロであるブロックバスターのマニューバは、コンバットシェルをさらに強化する。ランドブラスターにとってはもちろん、他のハンタークラスにとっても、CSは持っていて損のないアイテムだ。ブロックバスターを兼ねることは悪い選択ではない。

完全統合射撃(かんぜんとうごうしゃげき)

種別：－　**取得ポイント**：30／30
タイミング：マイナーアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：1ラックポイント
効果：コンバットシェルの全身に搭載された火器を、センサーと身体感覚を連動させて同時発射するマニューバ。
　このマニューバはあなたがコンバットシェル、TCS、HCS、アクトポッドに乗っているときにだけ使用できる。そのメインプロセスで行なう《統合射撃》の火力を二倍にし、命中ロールをSR2する。

スパイラルエッジ

種別：対　**取得ポイント**：15／15
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：〈素手戦闘〉〈ナイフコンバット〉〈特殊武器〉
ロール修正：SR1　**対象**：単体
射程：至近　**代償**：なし
効果：高機動ブースターによる目にも止まらぬランダムな加速と減速を繰り返すことで相手の急所に滑り込み、致命的な一打を加えるマニューバ。
　このマニューバは高機動ブースターザックを装備したコンバットシェルに乗っているときにだけ使用できる（専用高機動ブースターを含む）。格闘攻撃を行なう。命中した場合、対象の装甲を半分にしてダメージを算出する。クリティカルした場合、対象の装甲を無視する。

スラロームダッシュ

種別：－　**取得ポイント**：30／30
タイミング：防御ロールステップ
使用スキル：〈コンバットシェル〉
ロール修正：SR1　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：回避と同時に機体の重量を傾けて慣性モーメントを得ることで、移動を同時に行なうマニューバ。
　このマニューバはダッシュローラーもしくは高機動ブースターザックを装備したコンバットシェルに乗っているときにだけ使用できる（専用高機動ブースターを含む）。機動回避を行ない、損害がLW以下だった場合、MVメートル即座に移動できる。

ヘビーソルジャー

種別：－　**取得ポイント**：本文
タイミング：本文
使用スキル：本文
ロール修正：本文　**対象**：本文
射程：本文　**代償**：本文
効果：あなたがさまざまなテクニックを駆使できることをあらわすマニューバ。
　ランドブラスターのマニューバからひとつを選択する。《ヘビーソルジャー》は選択したマニューバと同じものとなる。《ヘビーソルジャー：バーンナウト》のように記載し、マニューバごとに別のマニューバとして使用可能。ただし、取得したマニューバはコンバットシェル、HCS、TCS、アクトポッド搭乗時にのみ使用できる。
　このマニューバの取得コストは、選択したマニューバの取得コストに＋15／＋15したものとなる。

ヘイルバスター

種別：対　**取得ポイント**：15／10
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：武器
ロール修正：SR1/4　**対象**：単体
射程：武器　**代償**：なし
効果：雹のごとく弾丸の雨を降らせつつ、着弾点をずらすことでより広い範囲にダメージを与えるマニューバ。
　このマニューバはあなたがコンバットシェル、TCS、HCS、アクトポッドに乗っているときにだけ使用できる。A射可能な武器で攻撃を行なう。この時、弾丸を合計で4発消費する。この攻撃では、命中部位決定を10の位についても行なう。たとえば、ダイスが42なら、命中部位4と2の箇所にそれぞれ命中する。同じ箇所に命中しても効果は重複しない。

不死鳥の翼(ふしちょうのつばさ)

種別：－　**取得ポイント**：15／10
タイミング：マイナーアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：CSに対する深い愛によって、損傷による効果を最低限に押さえ込み、操縦を続けるマニューバ。
　使用したシーン中、あなたはドライブおよびパワープラント、ザックに対する損傷による不利な効果を無視することができる。ただし、移動不能、または使用不能を無視することはできない。このマニューバはあなたがコンバットシェル、TCS、HCSに乗っているときにのみ有効である。

振(ふ)りかぶり

種別：－　**取得ポイント**：30／20
タイミング：マイナーアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：武器を大きく振り上げ、落下の運動エネルギーも加えて相手を両断するマニューバ。
　このマニューバはあなたがコンバットシェル、HCS、TCSに搭乗している場合にのみ使用できる。そのメインプロセスで行なう格闘攻撃の火力に＋100、SR1/2する。この格闘攻撃は、かならず上面に命中するものとする。

ピックオフアタック

種別：－　**取得ポイント**：10／10
タイミング：マイナーアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：コンバットシェルのハードポイントに搭載された副武器を攻撃と同時に放つことで、相手の回避を困難にするマニューバ。
　あなたの乗るメカニックのハードポイントに装備された武器ひとつを選択し、弾丸を4発消費する（弾数のない武器ではこのマニューバは使用できない）。あなたが次に行なう射撃攻撃または格闘攻撃の達成値を＋20する。

マニューバ：ボムサー

ボムサー、すなわち現代の拳闘士はあらゆるパンチの技術に長けている。銃弾が飛び交う戦場では無用のものに思えるかもしれないが、武器は常にあるとは限らない。だが拳はいつでも使えるのだ。限定された状況下でボムサーほど強力な存在はいない。

アッパーカット

種別：対　**取得ポイント**：10／5
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：〈素手戦闘〉
ロール修正：なし　**対象**：単体
射程：至近　**代償**：なし
効果：顎を突き上げるように殴りつけるマニューバ。ただ殴りつけるだけでなく、脳を揺らす効果もある。

素手による格闘攻撃を行なう。対象が頭部を持つ場合、かならず頭部に命中する。加えて、頭部に命中し、LW以上の損傷を与えた場合、精神LWを与える。対象が頭部を持たない場合、最終火力に＋20する。

オーガンブロウ

種別：対　**取得ポイント**：15／15
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：〈素手戦闘〉
ロール修正：SR1/2　**対象**：単体
射程：至近　**代償**：なし
効果：内臓や内部機構に衝撃が突き抜ける形で打撃を撃ち込むマニューバ。ボクシングのリバーブロウ、中国武術の浸透剄に相当する。

種別:素手戦闘による格闘攻撃を行なう。この時、対象の装甲値をあなたの〈素手戦闘〉スキル値だけ無視する。

コンビネーションブロウ

種別：対　**取得ポイント**：20／10
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：〈素手戦闘〉
ロール修正：なし　**対象**：単体
射程：至近　**代償**：なし
効果：ジャブからのストレート、フェイントからのフック、アッパーからのボディ連打など、さまざまなコンビネーション打撃をあらわすマニューバ。

種別:素手戦闘による格闘攻撃を行なう。この時、命中ロールを2回行ない、任意の結果を採用することができる。

ジェットアッパー

種別：対　**取得ポイント**：15／15
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：〈素手戦闘〉
ロール修正：SR1　**対象**：単体
射程：至近　**代償**：なし
効果：サイバー化された肉体の生み出す超加速とともにアッパーカットを繰り出すことでジェット気流を巻き起こし、上空の敵をたたき落とすマニューバ。

素手による格闘攻撃を行なう。対象が[飛行状態]だった場合、SR2の修正を受けることができ、さらに機動性の差による不利な修正を無視する。このマニューバはあなたが強化人工神経をインストールしていないと使用できない。

フリッカージャブ

種別：対　**取得ポイント**：10／10
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：〈素手戦闘〉
ロール修正：なし　**対象**：単体
射程：5m　**代償**：なし
効果：振り子のごとく前後に体を振りながらジャブを繰り出すことで、間合いの外から一方的に牽制打を撃ち出すマニューバ。

素手による格闘攻撃を行なう。この時、射程は5mに変更され、判定に成功した場合、対象に対してあなたが次に行なう素手による格闘攻撃にSR2を得る。SRの上昇効果は、次ラウンドのクリンナップフェイズに失われる。

フルブロック

種別：－　**取得ポイント**：10／10
タイミング：損傷決定ステップ
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：至近　**代償**：なし
効果：あらゆる攻撃を超反射によって見切り、その両腕でがっちりとブロックするマニューバ。

あなた自身に対して物理ダメージが適用されるタイミングで使用する。その命中部位を右腕または左腕に変更する。この時、最終火力を－（あなたの【STR】）することができる。

ブレインクラッシュ

種別：対　**取得ポイント**：30／30
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：〈素手戦闘〉
ロール修正：SR1/4　**対象**：単体
射程：至近　**代償**：なし
効果：顎をかすめて喉を揺らす、後頭部をフックで殴る、威嚇を繰り返して心理的プレッシャーを与える、殴り続けて疲労を与えるなどの方法によって相手の精神を砕くマニューバ。有効だが連続使用は効果が薄い。

素手による格闘攻撃を行なう。その属性を〈心〉に変更する。対象は〈心理防壁〉でリアクションしてもよい。このマニューバは1シーンに1回まで使用できる。

ペネトレイトブロウ

種別：対　**取得ポイント**：20／20
タイミング：マイナーアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：至近　**代償**：なし
効果：ボムシンググローブの爆発ペレットのエネルギーを収束させる特殊な打ち方をするマニューバ。

あなたがそのメインプロセスで素手を用いて行なう格闘攻撃の属性を〈貫〉に変更し、火力を＋20する。このマニューバはあなたがボムシンググローブ（P073）を装備している場合にのみ使用できる。コンバットシェル搭乗中には使用できない。

マニューバ：ロードラッシャー

走り屋であるロードラッシャーは、重武装で敵をなぎ倒すのではなく、ドライビングテクニックでトラブルを解決するマニューバに特化している。急ぎの仕事が必要なとき、都市でスマートに敵から逃げたいとき。ロードラッシャーはもっとも頼りになる存在だ。

オールドスタイル

種別：－　**取得ポイント**：20／20
タイミング：常時
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：つい十年ほど前まで、一部のメカニックはサイバーリンクなしで運用されていた。今それらのメカニックがサイバーリンクされているのは無論便利だからだが、古いスタイルにこだわるハンターも少なくない。
　あなたは「スタンドアローンでも機動回避を行なえる」メカニクスに乗っている場合、〈※コンバットシェル〉〈ドライビング〉〈※ナビゲート〉〈※重火器〉に対するスタンドアローンであることによるペナルティを無視できる。

駆け抜ける嵐

種別：－　**取得ポイント**：15／15
タイミング：セットアッププロセス
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：勝利に向かってひたすら驀進するマニューバ。攻撃などあなたは考えない。ただひたすら、戦場を駆け抜けるのだ。
　そのターン中、あなたが操縦するオートモビル、バギー、バイク、トレーラーの【MV】は2倍になり、さらに機動回避にSR2を得る。ただし、あなたは一切の攻撃を行なえない。

スーパードライブ

種別：－　**取得ポイント**：15／10
タイミング：セットアッププロセス
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：心理LW
効果：車は道を走るものだと誰が決めた？スタントを極めた人間なら、マシンと一体になり、あらゆる場所を走ることができる。
　そのターン中、あなたと操縦するメカニクスの【REF】は半減し、壁や水面などを走行できるようになる。具体的な効果はGMが決定すること。

スピンターン

種別：－　**取得ポイント**：10／10
タイミング：オートアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：攻撃を回避すると同時に、その運動エネルギーを利用してそのまま移動するマニューバ。
　あなたが［飛行状態］でないメカニックを操縦している時に、機動回避にクリティカルしたタイミングで使用する。あなたは即座に、移動を行なう。このマニューバは1ラウンドに1回まで使用できる。

ハイウェイスター

種別：－　**取得ポイント**：15／10
タイミング：常時
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：あなたと愛車は固い心の絆で結ばれている。愛車にまたがって風を感じている限り、あなたは無敵だ。
　あなたがオープンタイプないしはセミオープンタイプのメカニックを操縦している場合、メカニックの【SUV】をあなたの【心理SUV】として使用できる。

フルブレーキング

種別：－　**取得ポイント**：20／20
タイミング：防御ロールステップ
使用スキル：〈ドライビング〉
ロール修正：SR4　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：相手の攻撃に対して、車体を一気に停車させることによって回避するマニューバ。
　〈ドライビング〉で操縦するメカニックを運転している場合にのみ使用できる。〈ドライビング〉をSR4して機動回避を行なうことができる。このマニューバは1ラウンドに1回まで使用できる。あなたは次のラウンド、移動フェイズに一切の移動を行なえない。

ライディングファイト

種別：－　**取得ポイント**：15／10
タイミング：マイナーアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：バイクの加速力や機動性を利して、より効率のよい攻撃を行なうマニューバ。
　あなたがそのメインプロセスで行なう射撃攻撃ないし格闘攻撃の達成値を、搭乗している種別：バイクの【ACL】だけ増加させる。

ロケットスタート

種別：－　**取得ポイント**：30／30
タイミング：セットアッププロセス
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：あなたは電光のように加速し、誰よりも早くハイウェイに飛び出すことができる。何人たりともあなたの前は走らせない。
　セットアッププロセスに、あなたは移動を行なうことができる。あなたはオートモビル、バギー、バイク、トレーラー、ホバークラフトを操縦していなければならない。この特技を複数のキャラクターが使用した場合、【REF】の低い順に移動を解決する。

マニューバ：アイオーン

情報の海から生まれた謎めいた生命体であるアイオーンは、もっとも謎に満ちた存在だ。もっとも、彼ら自身は自身の謎よりも、人間というもっと大きな謎に興味があるようだが。アイオーンのマニューバは、他者の支援と、電精と呼ばれる情報体の使役に特化している。

情報生命体（じょうほうせいめいたい）

種別：－　**取得ポイント**：－／－
タイミング：常時
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：あなたがネットの海で生まれた情報集合生命体、アイオーンであることをあらわすマニューバ。あなたを構築するシステムはきわめて高度で、通常のプロトコルでは解析できない。
　あなたは肉体を持たず、アーティフィシャル・ボディを必ずインストールしなければならない。あなたの【電子SUV】は＋6ランクされ、あなたの【REF】は＋6される。この効果はサイバーウェアなどと重複し、《マテルフォーム》使用時にも有効である。あなたはスタンドアローンになることができない。

アイオーンの守護（しゅご）

種別：ネ　**取得ポイント**：30／15
タイミング：セットアッププロセス
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：単体
射程：場面　**代償**：なし
効果：情報の流れを操って、あなたやあなたの味方に対する電子的攻撃を緩和するマニューバ。
　そのシーン中、対象および対象の所持する装備、操縦するメカニックの対〈電〉装甲値を＋あなたの【INT】×2する。この効果はアーマーソフトと重複する。

守護天使（しゅごてんし）

種別：ネ　**取得ポイント**：15／15
タイミング：オートアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：単体
射程：場面　**代償**：なし
効果：あなたは誰かのために尽くしたい、自分を知っている人のために行動したい、という情熱を強くもっている。その心が、情報の流れとなって他者をサポートすることをあらわすマニューバ。
　同意した対象がアクシデントを発生させた直後に使用する。そのダイスロールを振り直させることができる。振り直したダイスがアクシデントであった場合は、このマニューバはもう使用できない。1ラウンドに1回まで使用できる。

電精召喚（でんせいしょうかん）

種別：ネ　**取得ポイント**：15／10
タイミング：損傷効果ステップ
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：単体
射程：場面　**代償**：なし
効果：電精、アイオーンになりきらない電子生命体を使役して、攻撃をサポートさせるマニューバ。
　電子攻撃による［損傷効果ステップ］の直前に使用する。その最終火力に＋あなたの【INT】する。このマニューバは1ラウンドに1回まで使用できる。

電精防壁（でんせいぼうへき）

種別：ネ　**取得ポイント**：10／10
タイミング：損傷効果ステップ
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：単体
射程：場面　**代償**：なし
効果：電精に命じて電子的な壁、アイスウォールを生み出させ、それによってウェポンソフトやマジックソフトの威力を減衰するマニューバ。
　電子攻撃による［損傷効果ステップ］の直前に使用する。その最終火力を－あなたの【INT】する。
　このマニューバは《電精召喚》を取得していないと取得できない。

電精喚起（でんせいかんき）

種別：ネ　**取得ポイント**：20／20
タイミング：マイナーアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：周囲のネットワークにたゆたう電精を集め、その処理能力を取り込むことで一時的に活動を活性化させるマニューバ。
　あなたがそのメインプロセスで行なうロールの達成値を＋【SYM】する。このマニューバは電磁嵐が発生していると使用できない。
　このマニューバは《電精召喚》を取得していないと取得できない。

電精守護（でんせいしゅご）

種別：ネ　**取得ポイント**：15／15
タイミング：防御効果ステップ
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：単体
射程：場面　**代償**：心理MW
効果：電子的な情報の流れに干渉し、味方への電子攻撃をあなたに誘導するマニューバ。
　対象に適用される予定の電子攻撃によるダメージをあなたが受ける。このマニューバは1回のメインプロセスに1回まで使用できる。装甲値、DC値などはあなた自身のものを適用すること。このマニューバは電磁嵐が発生していると使用できない。
　このマニューバは《電精召喚》を取得していないと取得できない。

女神の祝福（めがみのしゅくふく）

種別：ネ　**取得ポイント**：15／10
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：〈交渉〉
ロール修正：SR1/2　**対象**：単体
射程：50m　**代償**：3ラックポイント
効果：世界そのものの情報の流れにアクセスし、あなたの味方の行なう行動を有利にはこぶマニューバ。
　このマニューバはあなた自身を対象にできない。〈交渉〉SR1/2を行ない、達成値を次に対象が行なうメジャーアクションの達成値に加算する。ただし、このマニューバの達成値はあなたの〈交渉〉スキル値を上限とする。

マニューバ：AI

人間が生み出したシリコンによる人工知性であるAIは、生活になくてはならない存在だ。AIをインストールしたアーティフィシャル・ボディをアンドロイドと呼ぶこともある。AIはその人間を越えた知性を生かすことで、さまざまな活躍をすることができる。

超知性（ちょうちせい）

種別：－　**取得ポイント**：－／－
タイミング：常時
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：あなたが人間によって生み出されながら人間を越えた超知性体であることをあらわすマニューバ。
　あなたは肉体を持たず、アーティフィシャル・ボディを必ずインストールしなければならない。あなたの【心理SUV】は＋6ランクされ、あなたの〈心〉装甲値は＋50される。

構造解析（こうぞうかいせき）

種別：－　**取得ポイント**：20／10
タイミング：オートアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：単体
射程：場面　**代償**：なし
効果：あなたに何らかの電子的、あるいは心理的な干渉を行なってきたターゲットを構造解析し、その対処を容易にするマニューバ。
　あなたが電子攻撃または心理攻撃の目標になった時に使用する。そのシーンの間、攻撃者を目標とするあらゆるロールの達成値に＋【INT】する。このマニューバは複数回使用できるが、常に最新のものだけが効果を持つ。

ウィンターミュート

種別：ネ　**取得ポイント**：30／30
タイミング：クリンナッププロセス
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：1ラックポイント
効果：もちろんあなたには人間の言う意味での心理的なダメージは存在する。自我を持っているからだ。だが、それを癒すのは簡単だ。人間ではないからだ。
　クリンナッププロセスに使用する。あなたが受けているMO以下の心理ダメージすべてを打ち消す。

オートリペア

種別：－　**取得ポイント**：15／15
タイミング：クリンナッププロセス
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：あなたに対して行なわれた電子的干渉の効果を、自動修復プログラムによって回復するマニューバ。
　クリンナッププロセスに使用する。あなたが受けている電子ダメージを1段階回復させる。

01フィーリング

種別：ネ　**取得ポイント**：20／15
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：〈交渉〉
ロール修正：SR1　**対象**：単体
射程：至近　**代償**：なし
効果：コンピュータを持つ電子機器とコミュニケーションする特技。
　【電子SUV】を持つ機械ひとつとコミュニケーションすることができる。具体的に得られる情報はGMが決定すること。機械は基本的に自分の機能以外の情報は持たない。また、GMは難易度を設定してもよい。
　あなたは《ネゴシエイション※》を【精神SUV】を持たない「種別：機械」のエネミーにも適用できる。

シリコンマインド

種別：－　**取得ポイント**：30／30
タイミング：マイナーアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：あなたの思考をより非人間的なモードに切り替えることによって、心理攻撃を阻むマニューバ。人には人の、犬には犬の、AIにはAIの心があるのだ。
　あなたはそのシーン中、〈心〉装甲値に＋【INT】×2される。

ストレイライトラン

種別：ネ　**取得ポイント**：15／15
タイミング：オートアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：2ラックポイント
効果：あなたは電子情報を通して他者の記憶に干渉できる。それは心そのものではないが、心の傷を癒すにはうってつけの能力だ。
　《ウィンターミュート》を使用する直前に使用する。対象を単体、射程を50mに変更する。

パーフェクトロジック

種別：－　**取得ポイント**：15／15
タイミング：リアクション
使用スキル：〈精神防壁〉
ロール修正：SR8　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：あなたが完璧な論理の世界の住人であることをあらわすマニューバ。幻影、恫喝、テレパシー、誘惑。そんなものは論理的に意味がない。あなたの知性はもっと完璧なものだ。
　あなたは〈精神防壁〉にSR8の修正を受けて心理抵抗を行なうことができる。このマニューバは1ターンに、【INT】÷5（最低1）回まで使用できる。

マニューバ:ミュータント

エルフ、オーガ、トロール、ドラゴネット、ドワーフ、フランネスのいわゆる六大種族と、それに属さないさまざまなミュータント、そしてそれらの混血であるハイブリッドをあらわす。ミュータントは人間を越えた力と、備わった異能の力によって、ハンターとしての活躍をこなすことができる。

種族:エルフ

種別:ー　**取得ポイント**:ー/ー
タイミング:常時
使用スキル:自動成功
ロール修正:なし　**対象**:自身
射程:なし　**代償**:なし
効果:あなたがエルフ、長い耳を持ち華奢な肉体と長身を持つミュータントであることをあらわすマニューバ。エルフは非常に長い寿命と老化しない肉体を持っており、人々の羨望を集めている。

あなたの【STR】を−2、【REF】を+2、【SYM】を+4する(上限値も同じだけ増減する)。加えて、《暗所適応》(MHE、P068)を得る。あなたは老化しない。

種族:オーガ

種別:ー　**取得ポイント**:ー/ー
タイミング:常時
使用スキル:自動成功
ロール修正:なし　**対象**:自身
射程:なし　**代償**:なし
効果:あなたがオーガ、すなわち数本の角と強靭な皮膚、個体によっては牙を備えた種族の一員であることをあらわすマニューバ。

あなたの【STR】を+4する(上限値も同じだけ増加する)。また、あなたはアーティフィシャルボディもしくはベイシックフレームに換装していない部位に限り、〈物〉〈光〉〈熱〉属性に対して+40の装甲値を得る。この効果は他の装甲と重複する。

種族:ドラゴネット

種別:ー　**取得ポイント**:ー/ー
タイミング:常時
使用スキル:自動成功
ロール修正:なし　**対象**:自身
射程:なし　**代償**:なし
効果:あなたが龍の血を引くといわれるミュータント、ドラゴネットであることをあらわすマニューバ。ドラゴネットは身体的には虚弱だが、超能力に対して強い親和性を持っている。

あなたの【STR】を−2、【WIL】を+2する(上限値も同じだけ増減する)。くわえて、あなたの〈※EX〉スキル値を+20する(上限値も同じだけ増減する)。あなたの【身体SUV】は算出されたものから2ランク低下する(最低A)。これはサイバーパーツやバイオウェアに換装した場合でも同じとする。

種族:トロール

種別:ー　**取得ポイント**:ー/ー
タイミング:常時
使用スキル:自動成功
ロール修正:なし　**対象**:自身
射程:なし　**代償**:なし
効果:あなたが2〜3メートルほどの巨躯を誇るミュータント、トロールであることをあらわすマニューバ。

あなたの【STR】を+10、【REF】【INT】【SYM】を−2(上限値も同じだけ増減する)。あなたは《ジャイアントウェポン》(MHE、P062)を取得する。

種族:ドワーフ

種別:ー　**取得ポイント**:ー/ー
タイミング:常時
使用スキル:自動成功
ロール修正:なし　**対象**:自身
射程:なし　**代償**:なし
効果:あなたが人間よりやや小柄で強靭な種族、ドワーフであることをあらわすマニューバ。ドワーフは非常に白兵戦に長けている。

あなたの【STR】を+4、【SYM】を−2する(上限値も同じだけ増減する)。あなたは《命の盾》(MHE、P062)、《重衝撃》(MHE、P063)、《ヘビーアタック》(MHE、P063)を取得する。また、夜間による一切のペナルティを受けない。

種族:フランネス

種別:ー　**取得ポイント**:ー/ー
タイミング:常時
使用スキル:自動成功
ロール修正:なし　**対象**:自身
射程:なし　**代償**:なし
効果:あなたが猫の遺伝子を受け継いだ非常に俊敏な種族、フランネスであることをあらわすマニューバ。

あなたの【REF】を+2する(上限値も同じだけ増加する)。あなたはISを消費せずに、キャッツアイ(MHE、P120)、キャットサーカス(MHE、P121)、バイオファー(MHE、P122)を入手する。この装備はアンインストールできない。あなたは機動回避を行なうことができる。

種族:オルタナティブ

種別:ー　**取得ポイント**:ー/ー
タイミング:常時
使用スキル:自動成功
ロール修正:なし　**対象**:自身
射程:なし　**代償**:なし
効果:あなたがいわゆる六大種族に属さないミュータントであることをあらわすマニューバ。

あなたは生体サイバーから合計$30,000までを選択し、自由にインストールすることができる。この$は所持金とは別に計算し、余らせても現金にはならない。ただし、不足した購入費用に現金を補填してインストールすることはできるものとする。

種族:ハイブリッド

種別:ー　**取得ポイント**:ー/ー
タイミング:常時
使用スキル:自動成功
ロール修正:なし　**対象**:自身
射程:なし　**代償**:なし
効果:あなたが人間とエルフ、ドワーフとフランネスなど、複数の種族の混血であることをあらわすマニューバ。両親の優秀な点を受け継ぐため、精神もしくは肉体が強靭であることが多い。

あなたの能力値からひとつを選択し、その能力値と上限に+2する。さらに、【肉体SUV】もしくは【精神SUV】のいずれかを+2ランクする。【肉体SUV】の増加は、アーティフィシャルボディおよびベイシックフレームには影響しない。

エルヴンアキュラシィ

種別：－　**取得ポイント**：10／10
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：〈投擲〉
ロール修正：なし　**対象**：単体
射程：武器　**代償**：なし
効果：エルフの持つ、投擲武器との親和性をあらわすマニューバ。エルフの矢は木の葉をも射抜く。

あなたは〈投擲〉ロールにSR2の修正を受けて攻撃を行なう。

このマニューバは《種族：エルフ》を持つキャラクターのみが取得できる。

エルヴンサイト

種別：－　**取得ポイント**：50／50
タイミング：オートアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：エルフの射撃に対するセンスは天才的である。それは最新のサイバーウェアでも模倣できないほど繊細なものだ。

あなたが〈小火器〉〈重火器〉〈投擲〉ロールで出した出目の末尾が"2"だった場合に使用する。その末尾の出目を"1"に変更し、クリティカルとする。ロールそのものは成功していなければならない。このマニューバは1シーンに1回まで使用できる。

このマニューバは《種族：エルフ》を持つキャラクターのみが取得できる。

フェイステップ

種別：異　**取得ポイント**：30／30
タイミング：マイナーアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：エルフのみに発現する異能。自分の身体を量子分解し、別の地点で再構成することで瞬間移動を行なうことができる。

メカニックを操縦している時には使用できない。あなた(と装備品)は【WIL】×3m移動する。この時、障害物や地形には影響されない。移動先はあなたから直接視線が通っているところでなければならず、カメラや透視で見た地点には移動できない。

このマニューバは《種族：エルフ》を持つキャラクターのみが取得できる。

鬼の一族

種別：－　**取得ポイント**：30／15
タイミング：マイナーアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：オーガの持つ生命力のポテンシャルを最大限に発揮することによって、超人的な生命力を得るマニューバ。

そのシーン中、あなたの【身体SUV】を＋4ランクする。

このマニューバは《種族：オーガ》を持つキャラクターのみが取得できる。

鬼の咆哮

種別：－　**取得ポイント**：40／30
タイミング：マイナーアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：オーガの叫び、闘争と破壊を好む咆哮を上げることによって相手を威圧するマニューバ。

そのメインプロセス中、あなたが行なう格闘攻撃に対する格闘回避をSR1/2する。

このマニューバは《種族：オーガ》を持つキャラクターのみが取得できる。

鬼神剣

種別：異　**取得ポイント**：50／50
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：〈ナイフコンバット〉〈特殊武器〉〈素手戦闘〉
ロール修正：SR1/2　**対象**：単体
射程：50m　**代償**：心理LW
効果：オーガのみが使える異能力。攻撃的意志をサイコキネシスによる衝撃波に変更して攻撃する。

Ⅵ類、またはⅧ類の格闘武器を使って格闘攻撃を行なう。その射程を50mに変更する。対象は通常通り格闘回避を行なうことも、機動回避を行なうこともできる。

このマニューバは《種族：オーガ》を持つキャラクターのみが取得できる。

ドラゴンブレス

種別：異　**取得ポイント**：15／15
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：〈投擲〉
ロール修正：SR2　**対象**：本文
射程：100m　**代償**：なし
効果：体内に蓄積した特殊なガスを一気に噴出し点火するマニューバ。吹雪や雷を吐くものもいる。

射撃攻撃を行なう。火力は〈熱〉205/145(範)。中心点は半径3m、周辺半径は半径6mとする。

このマニューバは《種族：ドラゴネット》を持つキャラクターのみが取得できる。

ドラゴンウィング

種別：－　**取得ポイント**：15／10
タイミング：マイナーアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：背中から翼をはやし、空を飛翔するマニューバ。ドラゴネットの中でも限られた者にだけ発現する。

そのシーン中、あなたは［飛行状態］となる。機動性はAとなり、MVは30となる。この効果はマイナーアクションで解除できる。

このマニューバは《種族：ドラゴネット》を持つキャラクターのみが取得できる。

ドラゴニックオーラ

種別：異　**取得ポイント**：25／20
タイミング：マイナーアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：ドラゴネットだけが使用できる異能力。精神波を量子波動に変えて周囲の荷電粒子ベクトルを操作し、バリアを展開する。

そのシーン中、あなたとあなたの操縦するメカニックの〈物〉〈光〉〈熱〉〈心〉に対する装甲値を＋(あなたの【WIL】×2)する。

このマニューバは《種族：ドラゴネット》を持つキャラクターのみが取得できる。

セルフヒーリング

種別：異　**取得ポイント**：10／5
タイミング：クリンナッププロセス
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：あなたの超回復力をあらわすマニューバ。トロールは不死に等しい。
　クリンナッププロセスに使用する。あなたの受けているMO以下の肉体ダメージを1段階回復する（複数ある場合は1部位を選んで回復する）。さらに、毒・ドラッグなどによる効果で持続を望まないものがあれば、すべて打ち消すことができる。
　このマニューバは《種族：トロール》を持つキャラクターのみが取得できる。

ダーマルプレート

種別：—　**取得ポイント**：15／10
タイミング：常時
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：トロールは個人差もあるが、皮下にもうひとつの外骨格ともいうべき強靭な皮膚が形成されていることがある。あなたがその強靭な皮膚を持つことをあらわすマニューバ。
　あなたはアーティフィシャルボディもしくはベイシックフレームに換装していない部位に限り、〈物〉属性に対して＋60の装甲値を得る。この効果は他の装甲と重複するものとする。。
　このマニューバは《種族：トロール》を持つキャラクターのみが取得できる。

トロールグリップ

種別：—　**取得ポイント**：40／40
タイミング：マイナーアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：巨大な武器をがっちりとホールドすることで、大型の武器を自在に扱うマニューバ。トロールの手は、人よりも大きい。
　あなたがそのメインプロセスで使用する《ジャイアントウェポン》にSR2する。つまり、《ジャイアントウェポン》の修正とあわせてSR1となる。
　このマニューバは《種族：トロール》を持つキャラクターのみが取得できる。

アックスブーメラン

種別：—　**取得ポイント**：10／10
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：〈投擲〉
ロール修正：なし　**対象**：単体
射程：20m　**代償**：なし
効果：戦斧を投擲し、ブーメランのように手元に戻すことで攻撃を行なうドワーフ独自のマニューバ。
　ファイティング・アックス（P062）またはマルチ・ハチェット（星屑のリグレット、P237）を使用して射撃攻撃を行なう。対象の機動回避にSR1/2し、投擲しても失われない。
　このマニューバは《種族：ドワーフ》を持つキャラクターのみが取得できる。

アルケミスト

種別：異　**取得ポイント**：10／10
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：〈医療技術〉
ロール修正：なし　**対象**：単体
射程：至近　**代償**：なし
効果：ドワーフだけが持ち得る、魔法、あるいは異能力としか呼びようのない薬学の知識をあらわすマニューバ。彼らはちょっとサジを操るだけで、風邪薬を毒薬に変える。
　対象のドラッグを、同じ価格以下の別のドラッグに変更する。判定がクリティカルだった場合、どのようなドラッグにでも変更できる。
　このマニューバは《種族：ドワーフ》を持つキャラクターのみが取得できる。

地底（ちてい）の城塞（じょうさい）

種別：—　**取得ポイント**：10／10
タイミング：常時
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：ドワーフであるあなたが、夜間や暗所、地底での戦闘にもっとも力を発揮することをあらわすマニューバ。ドワーフにはドワーフの戦い方がある。
　あなたが夜間戦闘（MHE、P200）の不利なロール修正を受けるような状況、あるいは狭い通路で行なうすべての攻撃ロールの達成値に＋20する。さらに、狭い通路でENC8～30の武器を使う場合のペナルティがSR1/4からSR1/2に変更される。
　このマニューバは《種族：ドワーフ》を持つキャラクターのみが取得できる。

フランネスクロー

種別：—　**取得ポイント**：15／15
タイミング：常時
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：あなたがフランネスの中でも非常に鋭い爪を有していることをあらわすマニューバ。
　あなたの素手の火力に＋5し、その命中ロールに＋20%する。この効果はメカニックによる格闘には適用されない。
　このマニューバは《種族：フランネス》を持つキャラクターのみが取得できる。

フランネススタイル

種別：—　**取得ポイント**：20／20
タイミング：マイナーアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：フランネスの超絶的な反射神経をあらゆる格闘戦闘において存分に振るうマニューバ。
　あなたはそのシーン中、〈※高速機動〉を用いて格闘回避を行なうことができる。
　このマニューバは《種族：フランネス》を持つキャラクターのみが取得できる。

フルスピードアタック

種別：—　**取得ポイント**：30／25
タイミング：マイナーアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：フランネスの超反応速度と跳躍力を生かして、立体的な攻撃を仕掛けるマニューバ。
　あなたがそのメインプロセスで行なう〈素手戦闘〉〈ナイフコンバット〉〈特殊武器〉〈小火器〉による攻撃は、あなたの機動性がAであるものとして扱われる。このマニューバはメカニック搭乗中には使用できない。
　このマニューバは《種族：フランネス》を持つキャラクターのみが取得できる。

アベンジャー

種別:－　**取得ポイント**:10／10
タイミング:常時
使用スキル:自動成功
ロール修正:なし　**対象**:自身
射程:なし　**代償**:なし
効果:あなたが野生の本能によって、襲いかかってくる敵への反撃を絶対に忘れないことをあらわすマニューバ。
　あなたがその戦闘中に、あなたにダメージを与えた対象に行なう攻撃の達成値を＋【STR】する。
　このマニューバは《種族:オルタナティブ》を持つキャラクターのみが取得できる。

プレデター

種別:－　**取得ポイント**:20／15
タイミング:オートアクション
使用スキル:自動成功
ロール修正:なし　**対象**:自身
射程:なし　**代償**:なし
効果:人間やミュータントなどの血や精気を喰らって己の傷を回復するマニューバ。
　あなたが格闘攻撃によって人間またはミュータントにHW以上のダメージを与えたタイミングで使用する。あなたが受けているMO以下の肉体ダメージをひとつ、2段階回復させる。このマニューバはあなたがメカニックを操縦している時には使用できない。
　このマニューバは《種族:オルタナティブ》を持つキャラクターのみが取得できる。

フェイタルブロウ

種別:異　**取得ポイント**:30／15
タイミング:常時
使用スキル:自動成功
ロール修正:なし　**対象**:自身
射程:なし　**代償**:なし
効果:あなたが闘争本能を物理的エネルギーに変えるミュータント能力を持っていることをあらわすマニューバ。
　あなたが格闘攻撃ないし射撃攻撃の命中判定でクリティカルした場合、通常の効果に加えて最終火力および限界火力を＋60する。
　このマニューバは《種族:オルタナティブ》を持つキャラクターのみが取得できる。

異才（いさい）

種別:－　**取得ポイント**:本文
タイミング:本文
使用スキル:本文
ロール修正:本文　**対象**:本文
射程:本文　**代償**:本文
効果:あなたの受け継いだ血統が、特異な才能を発現させていることをあらわすマニューバ。
　ハンタークラスのマニューバからひとつを選択する。《異才》は選択したマニューバと同じものとなる。《異才:火力集中》のように記載する。
　このマニューバの取得コストは、選択したマニューバの取得コストに＋20／＋20したものとなる。　このマニューバは《種族:ハイブリッド》を持つキャラクターのみが取得できる。

オーバーブースト

種別:異　**取得ポイント**:30／30
タイミング:オートアクション
使用スキル:自動成功
ロール修正:なし　**対象**:自身
射程:なし　**代償**:なし
効果:ハイブリッドにしばしば発現する、生命の危機を感じたときに爆発的な能力を発揮するようになる異能力。
　【身体SUV】ないし【心理SUV】にHWを受けたタイミングで使用する。SRに対する負傷ペナルティが消滅し、ラックポイント以外の代償を支払う必要がなくなる。加えて、自身の【REF】に＋10、〈※高速機動〉にSR2の修正を受ける。1シーン継続し、効果中は一切の回復効果の対象にならない。このマニューバは1シーンに1回まで使用できる。このマニューバは《種族:ハイブリッド》を持つキャラクターのみが取得できる。

継承（けいしょう）

種別:－　**取得ポイント**:本文
タイミング:本文
使用スキル:本文
ロール修正:本文　**対象**:本文
射程:本文　**代償**:本文
効果:あなたが両親から受け継いだ血統をあらわすマニューバ。
　ミュータントの「《種族:●●》を持つキャラクターのみが取得できる」マニューバからひとつを選択する。《継承》は選択したマニューバと同じものとなる。《継承:フェイステップ》のように記載する。
　このマニューバの取得コストは、選択したマニューバの取得コストに＋5／＋5したものとなる。　このマニューバは《種族:ハイブリッド》を持つキャラクターのみが取得できる。

環境適応（かんきょうてきおう）

種別:－　**取得ポイント**:15／15
タイミング:常時
使用スキル:自動成功
ロール修正:なし　**対象**:自身
射程:なし　**代償**:なし
効果:あなたが過酷な環境に適応したミュータントであることをあらわすマニューバ。
　あなたは一切の温度変化によるペナルティを受けず（あなたの装備するメカニックや装備については通常通り適用される）、汚染地域でも問題なく行動することができる。

コンセントレーション

種別:異　**取得ポイント**:15／15
タイミング:マイナーアクション
使用スキル:自動成功
ロール修正:なし　**対象**:自身
射程:なし　**代償**:なし
効果:精神統一を行ない、異能力のパワーを増大するマニューバ。Ⅲプレックスの亜人には、これを魔術的な儀式とともに行なうものもいる。
　そのメインプロセスであなたが行なう「種別:異」のマニューバに＋20%の修正を与える。

ソーサリーアタック

種別:異　**取得ポイント**:30／15
タイミング:メジャーアクション
使用スキル:〈※EX〉
ロール修正:SR1/2　**対象**:単体
射程:20m　**代償**:なし
効果:信じようと信じまいと、呪術的な行為やマントラなどによって物理的な現象、たとえば火の玉や電撃などを生み出して攻撃するEX。Ⅲプレックスでは一般的である。
　火力〈熱〉【WIL】＋（〈※EX〉スキル値が100を越えた数値）の射撃攻撃を行なう。

追加パンドラ

追加されたパンドラはいずれも、あらゆるハンタークラスが取得および使用可能である。

これらのパンドラは、プレイヤーたちにさらなる力、もしかしたら希望を与えるだろう。

アングルボザ

価格:$30,000
タイミング:オートアクション
対象:単体 **射程**:場面
効果:量子的に確率を歪曲させ、不利益な事象や事故などを、あたかも呪いのように頻出させるパンドラ。

対象がロールを行なう直前に使用する。そのロールのアクシデント値を−50する。このパンドラは1シーンに1回まで使用できる。

グリンブルスティ

価格:$20,000
タイミング:ムーブプロセス
対象:単体 **射程**:場面
効果:最適のルート選択を瞬時に行なうことによって、本来ならありえないほどのスピードで部隊を動かすパンドラ。

ムーブプロセスの終了時に使用する。対象はさらに1スクエア移動することができる。この移動時に突破判定が必要になった場合、自動的に成功する。

このパンドラは1シナリオに1回まで使用でき、スタンドアローンおよび非サイバーのキャラクターは対象にできない。

ジークフリード

価格:$60,000
タイミング:セットアッププロセス
対象:単体 **射程**:場面
効果:対象の脳に一定時間で自壊するナノマシンプラントを打ち込み、精神を安定させるとともに、ハッキングに対して自動的に防壁を展開するパンドラ。

対象は戦闘終了までの間、操縦しているメカニックを含め、〈心〉〈電〉に対する装甲値に+100する。このパンドラは1シナリオに1回まで使用できる。

シャヘル

価格:$100,000
タイミング:イニシアチブプロセス
対象:自身 **射程**:なし
効果:電脳および周囲に展開した量子観測フィールドによって彼我の相対的戦力差を瞬時に判断、最適な反撃を加えるパンドラ。

あなたは即座に1回のメインプロセスを行なう。このメインプロセスでは攻撃を行なうこと。このメインプロセスを行なうことで行動済みにはならず、行動済みであっても行動を行なえる。この攻撃によってあなたが与えるダメージは、自身ないし操縦しているメカニックがMWを受けているならシフト1、HWならシフト2の追加被害を与える。

このパンドラは1シナリオに1回まで使用でき、スタンドアローンおよび非サイバーのキャラクターは対象にできない。

スキーズブラズニル

価格:$20,000
タイミング:オートアクション
対象:自身 **射程**:なし
効果:もっとも効率のよいルートをはじき出し、燃料効率を極端に高めるパンドラ。

ツアーモードルールにおける移動の直後に使用する。さらに1点の[ツアー移動力]を得て移動することができる。さらに、この追加移動では、[航続点]を消費しない。このパンドラは1シナリオに1回まで使用できる。

ハールバルズ

価格:$120,000
タイミング:オートアクション
対象:単体 **射程**:場面
効果:パンドラの効果を打ち消すパンドラとして知られる《オーディン》のマイナーチェンジ版。作用にどのような違いがあるのかは不明だが、作動に個人の適性を必要としなくなっている分珍重される。ただし、強制力はやや弱いようだ。主に、ヴェーダが使用することで知られている。

シーン内でパンドラの使用が宣言された場合に使用する。そのパンドラの効果を無効化する。このパンドラは1シナリオに1回まで使用できる。

リーグ

価格:$100,000
タイミング:オートアクション
対象:自身 **射程**:なし
効果:超高度な確率予測によって、数億通りのパターンから最適と思われるパターンを瞬時に選択、その通りに行動するパンドラ。

自身のロールの直後に使用する。ロールのダイス目を問わず、その判定の結果をクリティカルにする。この時、高度なロールの使用の有無にかかわらず、達成値は100として扱うこと。このパンドラは1シナリオに1回まで使用できる。

ブロックル

価格:$160,000
タイミング:オートアクション
対象:単体 **射程**:場面
効果:特殊なナノマシン集合体と、それをコントロールするチップの統合であるパンドラ。ナノマシンを打ち込むことにより、機能停止したメカニックを完全に復活させることができる。

メカニックひとつの本体・ドライブ・エンジンすべて、または取り付けられた武装・オプションひとつの受けているあらゆるダメージを完全に回復する。これにはKLも含まれる。ただし、MO以上のダメージを回復させる場合、そのシーン中に受けたものでなければならない。このパンドラは1シナリオに1回まで使用できる。

追加装備について

ハンターが使用する装備は、大は巨大なトレーラーから小はマッチまで多岐にわたる。本稿では基本ルールブックでは紹介しきれなかったより幅広い装備を追加、紹介する。

ドラッグを塗布した武器

一部の武器にはドラッグを塗布することができる。ドラッグを塗布した武器で攻撃を行ない、LW以上のダメージを与えた場合、塗布したドラッグの効果を即座に与えることができる。塗布できるのは、カートリッジにできるドラッグに限られる(購入時の価格は非カートリッジ)。

ただし、アーティフィシャル・ボディ(ドラッグが有効であると書かれたものを除く)、ベーシックフレーム、ヴィークル、種別:メカニックであるエネミーには効果がない。

追加のアイテム種別

追加されたアイテム種別の中で運用に新しいルールが加わるものを解説する。

▼特殊武器(盾)

種別が特殊武器(盾)である武器は、セットアッププロセスに使用を宣言することで、効果欄に書かれた装甲値への修正を受けることができる。複数枚の盾を同時に使用することはできない。また、命中判定がクリティカルであった場合、盾の効果は適用されない。Ⅷ類の盾は使用者がサイズ1以下である場合のみ、それ以外の盾は使用者がサイズ0である場合のみ効果を発揮する。

▼メカニックアクセサリ(AI)

ネットライナーの購入特典としても半額で購入できる。また、コンバットシェル、HCS、TCSに取り付けてよい。

▼増加装甲

増加装甲は装甲に加えて取り付けることができる装甲材である。装甲と効果は重複するが、増加装甲そのものは一種類しか取り付けられない。

メカニックへの武器の取り付け

二種類の取り付け方法を追加する。

▼ホールド

駆逐戦車や突撃砲のように、砲の向きを固定して取り付ける方法。武器本体×0.5のENCを持つ取り付け部品と武器本体価格×0.5$の取り付け費用が必要となる。取り付け時に対地、対空を選択すること。

▼砲車

メカニックに取り付けるのではなく、移動用の台座に取り付けられている状態をさす。オプションの効果としてのみ取り付け可能。対地、対空ともに射撃可能。装甲の効果は受けられない。

コンバットシェル・カスタマイズ

着用する強化服であるコンバットシェルはその拡張性の高さが売り物である。基本ルールブックで紹介されたザックの換装に加えて、標準型CSはアーム、レッグを換装することができる。

なお、本来ならばアームパーツ、レッグパーツはそれぞれのCSのボディにあわせて設計されるものだが、ゲームデータとしては、簡単な改造で転用できるため、別機種用のアームやレッグであっても流用できるものとする。

アームの換装

標準型CSは二本のアームを備えている。それぞれのアームを、P132からのCS用アームに換装することができる。換装してもTPなどは変化しない。換装には30分ほどかかるものとする。

左右のアームを別のものにしてもよい。たとえば右腕を標準型アーム、左腕をバズーカアーム、としてもよい。ただし、アームを装備しないことはできない。これは重量バランスの問題である。また、ひとつの腕に複数のアームを装備することはできない。

種別が「CS用アーム(武器腕)」であるアームは、腕全体が大型の武器になっているものである。この種類のアームは一切の武器を手に持つことはできない。武器腕は右腕と左腕にそれぞれ装備できる。片腕を取り替えた場合、「両手」の武器は使用できなくなる。

レッグの換装

アーム同様に、レッグも換装することができる。レッグは両足まとめて換装することになる。レッグにはENCが設定されており、取り付けには兵装TPを消費する。複数のレッ

グを同時に装備することはできない。換装にはだいたい1時間ほどがかかる。

RAFT

RAFTは、母機となる大型メカニックと、子機となる小型メカニックを組み合わせた戦術ユニットの総称である。RAFTには以下の特殊ルールが適用される。

▼RAFTの購入

基本的にRAFTの本体は親機と子機のセット販売しかされていない(本体価格は両方まとめてのものとなる)。このため、購入した場合親機と子機をまとめて購入することになる。破壊された場合などでどうしても注文したい場合は、親機(ヴィークル)の場合価格の70%、子機(CS)の場合価格の50%でオーダーすることができる。

▼RAFTの合体

子機から親機への合体は、子機側のメジャーアクションとする。子機と親機の距離は0mでなければならない。何らかの事情で子機が移動を行なえない場合、合体は行なえない。親機に子機が搭載されている状態を、合体状態と呼称する。

合体状態のRAFTは、基本的に母機のデータ・タイプを適用する。

▼RAFTの分離

親機から子機の発進・分離は、子機側のマイナーアクションとする。分離直後の両機の距離は0mとする。何らかの事情で子機が移動を行なえない場合、分離は行なえない。

▼RAFTの操縦

子機と親機が分離している場合は、それぞれのタイプのメカニックであるものとして扱う。合体している場合の操縦権がどうなるかは、個々のRAFTごとに異なる。子機と親機のうち、どちらが運転をしてもよい場合、技能は親機に従う。子機と親機で意志が異なった場合は、親機が優先される。また、親機が無人の状態で子機から操縦を行なっている状態で子機が分離した場合、親機は自動的に安全に停止するものとする。

▼RAFTの攻撃

合体状態でのRAFTが子機の火器を使用できるかどうかは機体によって異なる。それぞれの機体のデータを参照すること。取り付け方法はバインドであるものと見なす。

▼RAFTの損害

合体状態でのRAFTが攻撃を受けた場合、本体はダメージを受けるたびに1D10し、1～3が出た場合子機に命中する。装甲は子機のものを適用し、回避は通常通り行なうことができる。

▼ドッキングアタッチメント

カナンザ社から発売されているドッキングアタッチメント(P130)は、標準型CSを同社の汎用RAFT母機に合体させるためのパーツである。このパーツを装備したCSであれば、同社の母機は合体可能である。

エアクラフト

一般的な航空機に分類されるメカニックである。大気汚染の激しい2070年代では、比較的汚染に強いレシプロ機がハンター用としては一般的である。

エアクラフトには最低移動距離が設定されており、毎ターン設定された距離を移動できなかった場合墜落し、本体にKLを受ける。

ライフスタイル

基本的に、PCであるハンターの受け取る報酬は、生活費をあらかじめ抜いたものとして提示されている。

だが、プレイヤーの中にはよりロールプレイを豊かにするために、PCの生活をより豪華に(あるいはより貧乏に)したいと望む者もいるだろう。

このような場合、PCはライフスタイルを購入することができる。ライフスタイルは購入時と、毎シナリオの終了時に指定された月額を支払うことで維持される。

ライフスタイルを選択しなかったPCは、「ロウ」(P080)のライフスタイルを有するものとせよ。

カンパニーアイテム

ハンターチームは、それぞれが独立して活動しているわけではない。対外的な"顔"として、また社会的信頼を得るために、事務所を構えるべきであるとハンターギルドから指導されている。

こうした事務所、および事務所に備え付けられた各種の家具や設備を、カンパニーアイテムと呼ぶ。

カンパニーアイテムは購入時に定められた価格を支払うことで入手することができる。一部のハウスアイテムは月額を持ち、月額に相当する費用を支払うことができなければ破壊される。

カンパニーアイテムは個人が購入するのでなく、カンパニーの経費として出資するのが望ましい。ただし、イノセントのように比較的装備の出費が少ないキャラクターが大目に出資する、としてもよいだろう。カンパニーで納得のゆくようにすること。

カンパニーアイテムはあらゆる特技・クラス特典によって費用を減額することができない。

▼種別:事務所

種別:事務所であるカンパニーアイテムは複数所持できない。新しいものを購入した場合、前のものは消滅する(リフォームしたと解釈されるため、下取りに出すことはできない)。

また、事務所がどこにあるかを、どの都市か、というレベルで決定すること。迷ったらテキサナとせよ。もちろん、細かい住所をGMと相談して決めるのは自由である。

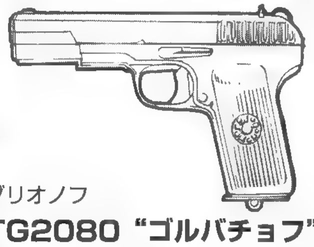
▼種別:公益事業

種別:公益事業であるカンパニーアイテムは厳密には事務所の装備ではなく、事務所の手がけている公益事業である。ルール上の処理はカンパニーアイテムと同じである。

I類武器

スキル:〈小火器〉
SUV:E

護身用としてもっともベーシックなツールがI類火器である。基本的に市街戦で用いられる個人の護衛用装備がほとんどだ。どんな家庭でも、護身用に最低でも一丁以上のI類火器を持っているのが普通である。



ダリオノフ

TG2080 "ゴルバチョフ"

種別:ピストル　**ENC**:2/1
火力:〈物〉0　**弾数**:3
発射方式:S　**持ち方**:片手
アクシデント:96　**価格**:$20/ $2

0〜5	6〜20	21〜50
0	−10	−50

電子SUV:−　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:85
解説:電子制御されていない旧式の22口径ケースレスピストル。難民などが所持していることがある。低価格と頑丈なことだけが取り柄。



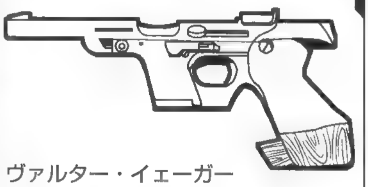
違法業者

ゴルバチョフ・コピー"ゴルビー"

種別:ピストル　**ENC**:2/1
火力:〈物〉0　**弾数**:3
発射方式:S　**持ち方**:片手
アクシデント:85　**価格**:$10/ $2

0〜5	6〜20	21〜50
−10	−30	−80

電子SUV:−　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:85
解説:ヤミ市に大量に流れているゴルバチョフのコピー品。いわゆるサタデーナイトスペシャル。暴発しなかったらめっけもの、命中したらたいしたものだ。



ヴァルター・イェーガー

ヴァルター GSP

種別:ピストル　**ENC**:3/1
火力:〈物〉0　**弾数**:2
発射方式:S / B2　**持ち方**:片手
アクシデント:98　価格:$1,000/ $2

0〜5	6〜20	21〜50
3	20	0

電子SUV:K　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:85
解説:射撃競技用のシューティング・ピストル。22口径なので殺傷力はたいしたことがないが、確実に命中させられるだけの超高精度を持っている。そのため、暗殺にもしばしば用いられる。



CALT

M32 ケースレス

種別:ピストル　**ENC**:2/1
火力:〈物〉0　**弾数**:2
発射方式:S　B2　**持ち方**:片手
アクシデント:96　**価格**:$50/$2

0〜5	6〜20	21〜50
10	0	−10

電子SUV:J　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:95
解説:当てやすさには定評がある女性用の32口径ケースレスピストル。ハンドバッグにも収まる大きさで、扱いやすい。だが、プロが扱うものとしては火力が厳しいと言わざるを得ないだろう。



FN

ブローニング"ディアブロIコマーシャル"

種別:ピストル　**ENC**:2/1
火力:〈物〉10　**弾数**:3
発射方式:S / B2　**持ち方**:片手
アクシデント:96　**価格**:$80/ $3

0〜5	6〜20	21〜50
10	0	−20

電子SUV:J　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:95
解説:同社"ディアブロII"のショートモデル。9mmショート弾を使用し、威力は低いがほとんどリコイルもないため命中精度も高く、音も小さい。



ヴァルター・イェーガー

ヴァルター P55

種別:ピストル　**ENC**:3/1
火力:〈物〉10　**弾数**:6
発射方式:S / B2　**持ち方**:片手
アクシデント:99　**価格**:$350/ $5

0〜5	6〜20	21〜50
0	−5	−30

電子SUV:J　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:105
解説:同社のオーストリア工場で生産されるウォルフシリーズに対し、ドイツ工場が手がけた9mmカートレス。安定度がさらに増しているのが特徴である。



UIZ

スパイク 941R

種別:ピストル　**ENC**:3/1
火力:〈物〉10　**弾数**:3
発射方式:S / B2　**持ち方**:片手
アクシデント:99　**価格**:$200　$3

0〜5	6〜20	21〜50
10	0	−20

電子SUV:K　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:105
解説:ヴィンセントC75をベースに、グランドカナーンで開発された傑作9mmカートレス。ラフな使用に耐える頑丈な構造と命中精度が売り物。この銃は砂漠でもアクシデント値が上昇しない。



セスカ

ヴィンセント C75

種別:ピストル　**ENC**:3/1
火力:〈物〉10　**弾数**:5
発射方式:S　B2　**持ち方**:片手
アクシデント:93　**価格**:$5,000　$4

0〜5	6〜20	21〜50
10	10	−10

電子SUV:J　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:105
解説:チェコ製の自動拳銃。手に吸い付くようなグリップと流麗な仕上げ、高精度な仕上がりから人気が高い。生産が打ち切られて久しい今ではプレミアがついている。



セスカ

ヴィンセントC82

種別:ピストル　**ENC**:3/1
火力:〈物〉10　**弾数**:5
発射方式:S　B2　**持ち方**:片手
アクシデント:96　**価格**:$650　$4

0~5	6~20	21~50
10	0	−10

電子SUV:K　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:105
解説:C75の後期生産モデル。あまりにソリッドな作りのため余裕のなかった前作より安定性に富むが、マニアからは精度が低くなったと酷評された。



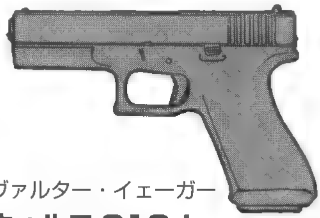
ローレバイオン

ストライカーM100

種別:ピストル　**ENC**:3/1
火力:〈物〉10　**弾数**:3
発射方式:S　B2　**持ち方**:片手
アクシデント:96　**価格**:$350　$3

0~5	6~20	21~50
10	0	−20

電子SUV:J　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:105
解説:スパイクM941をベースにしたカスタマイズドガン。フレーム全体が強化されており、殴りつけた場合火力:〈物〉5+【STR】(限界105)、技能:〈特殊武器〉の武器として機能する。



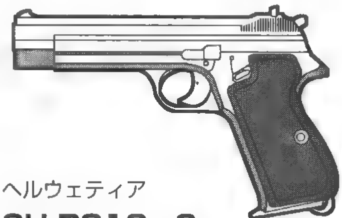
ヴァルター・イェーガー

ウォルフG18J

種別:ピストル　**ENC**:2/1
火力:〈物〉10　**弾数**:3
発射方式:S　B2　**持ち方**:片手
アクシデント:99　**価格**:$220/$3

0~5	6~20	21~50
0	−10	−30

電子SUV:J　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:105
解説:同社のウォルフG18を、手の小さな東洋人や女性向けにダブル・カーラム・マガジンを廃してグリップを小型化、握りやすくしたモデル。



ヘルウェティア

CH P210−6

種別:ピストル　**ENC**:3/1
火力:〈物〉10　**弾数**:3
発射方式:S／B2　**持ち方**:片手
アクシデント:99　**価格**:$4,000／$3

0~5	6~20	21~50
20	10	−20

電子SUV:J　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:105
解説:手作業に限りなく近い職人芸で作り上げられたスイス製自動拳銃の傑作。生産効率の悪さのため製造が中止されて久しく、現在市場に流れているものにはとんでもないプレミアがついている。



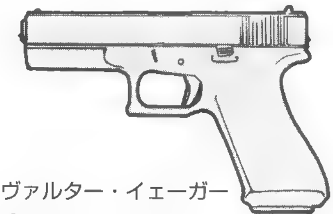
ダリオノフ

PD“ピストレット・ダリオノフ”

種別:ピストル　**ENC**:1/1
火力:〈物〉10　**弾数**:3
発射方式:S　**持ち方**:片手
アクシデント:90　**価格**:$40／$3

0~5	6~20	21~50
0	−10	−40

電子SUV:H　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:95
解説:ダリオノフ版ヴァルターPPKとも言える9㎜ボディ。特に性能に秀でたところはないがとにかく安いため、隠し持てる拳銃を求める暗殺者や犯罪者に愛用されている。



ヴァルター・イェーガー

ウォルフG22

種別:ピストル　**ENC**:3/1
火力:〈物〉20　**弾数**:5
発射方式:S／B2　**持ち方**:片手
アクシデント:96　**価格**:$650　$3

0~5	6~20	21~50
−10	−20	−40

電子SUV:J　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:105
解説:.40口径という9㎜と.45口径の中間を狙った弾丸を使用するオートピストル。ストッピング・パワーと命中精度のマッチングが抜群で、警察組織などに採用されることが多い。



ヴァルター・イェーガー

ウォルフG42

種別:ピストル　**ENC**:3/1
火力:〈物〉20　**弾数**:4
発射方式:S　B2　**持ち方**:片手
アクシデント:96　**価格**:$600　$3

0~5	6~20	21~50
−20	−40	−60

電子SUV:K　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:105
解説:9㎜ケースレスではFN社の牙城を打ち崩せなかった同社が、45calケースレス市場の独占を狙って打ち出した、ウォルフシリーズの45口径モデル。



ダリオノフ

ブレジネフTT133

種別:ピストル　**ENC**:3/1
火力:〈物〉30　**弾数**:3
発射方式:S／B2　**持ち方**:片手
アクシデント:95　**価格**:$200／$10

0~5	6~20	21~50
−10	−30	−50

電子SUV:F　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:105
解説:7.62㎜ボトルネック弾を使用するロシア製ピストル。貫通力は申し分ないが反動が大きく、遠距離命中精度は低い。寒冷地でも性能が低下しない。



ヘルウェティア

CHザムエルP229

種別:ピストル　**ENC**:3/1
火力:〈物〉30　**弾数**:4
発射方式:S／B2　**持ち方**:片手
アクシデント:95　**価格**:$630／$3

0~5	6~20	21~50
0	−25	−35

電子SUV:J　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:115
解説:主にSPをターゲットに開発された対サイボーグ用の拳銃で、貫通力とストッピングパワーに秀でた専用の.357マグナム弾を使用する。この武器は特殊弾を使用できない。



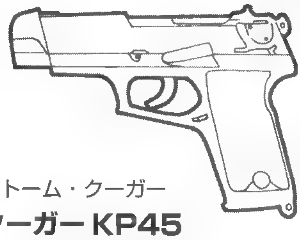
RFA

M2168 “ライトブリンガー”

種別:ピストル　**ENC**:4/2
火力:〈物〉20　**弾数**:5
発射方式:S　B2　**持ち方**:片手
アクシデント:99　**価格**:$2,000／$5

0~5	6~20	21~50
10	0	−50

電子SUV:P　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:105
解説:特殊部隊の要望に応えて作られたフルチューン45口径カスタムガン。狙撃銃並のクオリティコントロールが行なわれた結果、拳銃とは思えない値段になっている。



ストーム・クーガー

クーガー KP45

種別:ピストル　**ENC**:3/1
火力:〈物〉20　**弾数**:3
発射方式:S　B2　**持ち方**:片手
アクシデント:96　**価格**:$400　$3

0~5	6~20	21~50
−10	−35	−60

電子SUV:J　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:105
解説:耐酸ステンレス製の軽いボディにより、競合製品と比べて低価格かつ高い命中精度を持つのが特徴の45calカートレス。



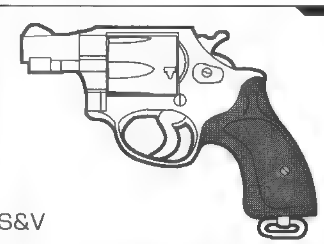
フィラデルアームズ

デリンジャー“ダブルバレル Mk II”

種別:リボルバー　**ENC**:1/1
火力:〈物〉0　**弾数**:2
発射方式:S　B2　**持ち方**:片手
アクシデント:96　**価格**:$20　$1

0~5	6~20	21~50
−10	−40	−

電子SUV:−　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:75
解説:護身用のポケット拳銃としてあまりにも有名。S射時にさらに弾丸1発を消費することで、火力に+10できる。



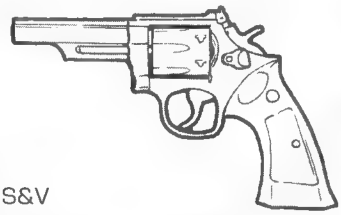
S&V

M60 “ポリススペシャル”

種別:リボルバー　**ENC**:2/1
火力:〈物〉10　**弾数**:2
発射方式:S　B2　**持ち方**:片手
アクシデント:99　**価格**:$50/$1

0~5	6~20	21~50
10	−10	−30

電子SUV:J　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:105
解説:警察用のベーシックなスナブノーズ.38リボルバー。扱いやすく、軽量。だが重装備化が進む現在のサイボーグ犯罪者に通じるかどうかには疑問符がつく。



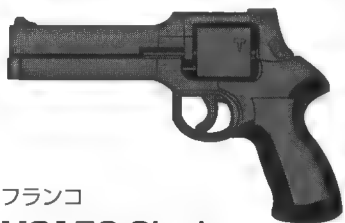
S&V

M119 “アトミックマグナム”

種別:リボルバー　**ENC**:3/1
火力:〈物〉30　**弾数**:2
発射方式:S／B2　**持ち方**:片手
アクシデント:99　**価格**:$200/$1

0~5	6~20	21~50
0	−20	−40

電子SUV:J　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:105
解説:リボルバー製品には定評のあるS&Vの製品の中でも、口径とサイズのかねあいでもっとも評判のよい357マグナム。バースト射撃は〈小火器〉60以上必要。



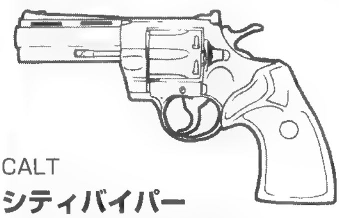
フランコ

M2156 6inch

種別:リボルバー　**ENC**:3/1
火力:〈物〉30　**弾数**:2
発射方式:S　B2　**持ち方**:片手
アクシデント:96　**価格**:$500/$1

0~5	6~20	21~50
−10	−10	−20

電子SUV:K　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:105
解説:バレルがシリンダーの最下部にある.357マグナム。オートピストルと同じ機構で連射が可能。バレルが跳ね上がりにくいため遠距離射撃に優れるが、やや扱いにくい。



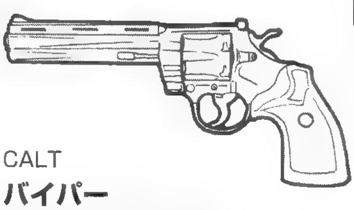
CALT

シティバイパー .357MAG 2.5inch

種別:リボルバー　**ENC**:2/1
火力:〈物〉30　**弾数**:2
発射方式:S　B2　**持ち方**:片手
アクシデント:99　**価格**:$220/$1

0~5	6~20	21~50
0	−30	−60

電子SUV:−　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:105
解説:バイパーのスナブノーズ、銃身を2.5インチまで短縮したモデル。隠蔽製が高く、狭い室内での取り回しに適しているため、刑事や探偵に好まれる。バースト射撃は〈小火器〉60以上必要。



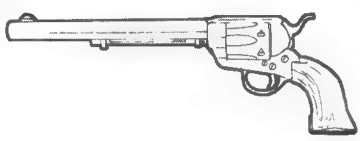
CALT

バイパー .357MAG .6inch

種別:リボルバー　**ENC**:3/1
火力:〈物〉30　**弾数**:2
発射方式:S／B2　**持ち方**:片手
アクシデント:99　**価格**:$220/$1

0~5	6~20	21~50
0	−20	−30

電子SUV:−　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:105
解説:銃身の先端まで伸びる放熱用シュラウドが特徴的な.357マグナムの代表作。バースト射撃は〈小火器〉60以上必要。



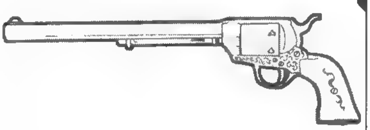
CALT

ピースキャリアー

種別:リボルバー　**ENC**:4/1
火力:〈物〉20　**弾数**:2
発射方式:S　**持ち方**:片手
アクシデント:99　**価格**:$500　$2

0~5	6~20	21~50
−20	−30	−50

電子SUV:−　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:105
解説:西部開拓時代に使われた45口径シングルアクション・リボルバーを、現用弾薬を使用するようにアレンジしたモデル。シリンダーがスイングアウトしないため、給弾にはメジャーアクションが必要。

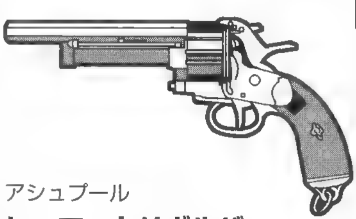


CALT
ハインラインスペシャル 45C

種別:リボルバー　**ENC**:5/1
火力:〈物〉30　**弾数**:2
発射方式:S　**持ち方**:片手
アクシデント:99　**価格**:$1,000／$2

0~5	6~20	21~50
0	−20	−40

電子SUV:−　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:105
解説:2148年にハイアット・ワープ生誕300年を記念して復刻された銃身12インチのロングバレルピースキャリアー。シリンダーがスイングアウトしないため、給弾にはメジャーアクションが必要。

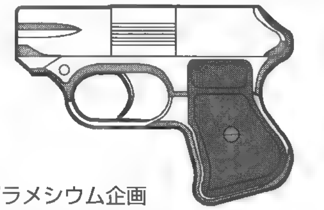


アシュプール
レ・マットリボルバー

種別:リボルバー　**ENC**:5/1
火力:〈物〉20　**弾数**:2
発射方式:S　B2　**持ち方**:片手
アクシデント:99　**価格**:$350／$1

0~5	6~20	21~50
0	−10	−30

電子SUV:J　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:105
解説:リボルバーの銃身下に、一発だけ散弾を発砲できるシステムを取り付けた銃。散弾はC27ショットピストル(P047)と同様のデータを持つ。散弾の弾数は1発で、予備弾はENC1、$1。

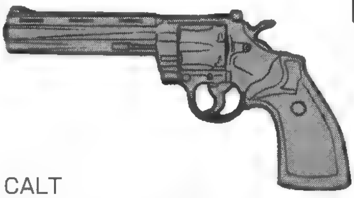


パラメシウム企画
ボックスファイア .357MAG

種別:ピストル　**ENC**:1/1
火力:〈物〉30　**弾数**:2
発射方式:S／B2　**持ち方**:片手
アクシデント:94　**価格**:$500　$1

0~5	6~20	21~50
−20	−50	−80

電子SUV:J　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:105
解説:まるで西部劇時代のペッパーボックス・ピストルのように、4発の銃身が箱状に並んだピストル。ポケットにも入るサイズでフルロードの357マグナムを使用できるのが売り物。

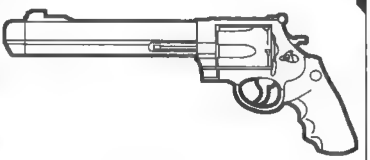


CALT
コブラ .44MAG

種別:リボルバー　**ENC**:4/1
火力:〈物〉40　**弾数**:2
発射方式:S　B2　**持ち方**:片手
アクシデント:98　**価格**:$320　$1

0~5	6~20	21~50
−20	−30	−40

電子SUV:−　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:115
解説:バイパーの44口径バージョン。大型のシュラウドのため銃身安定度が高く、長距離射撃に適していると評価されている。バースト射撃は〈小火器〉60以上必要。



S&V
M555 “ディバステーター”

種別:ピストル　**ENC**:5/1
火力:〈物〉60　**弾数**:2
発射方式:S／B2　**持ち方**:片手
アクシデント:96　**価格**:$950/$15

0~5	6~20	21~50
−30	−30	−50

電子SUV:K　**戦力**:5
MC射程:0　**限界**:145
解説:.44マグナム弾の三倍以上のエネルギーを持つ.500S&Vマグナム弾を使用するハイパー・リボルバー。タフ好みのアメリカンハンターに大人気。バースト射撃は〈小火器〉60以上必要。

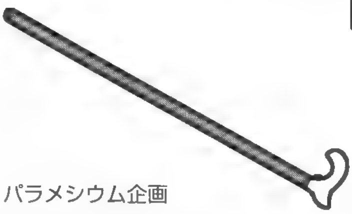


スタニスワフ
FP/4M “マグナート”

種別:ピストル　**ENC**:5/1
火力:〈物〉80　**弾数**:3
発射方式:S　**持ち方**:片手
アクシデント:90　**価格**:$2,500/$100

0~5	6~20	21~50
−10	−20	−60

電子SUV:J　**戦力**:5
MC射程:0　**限界**:125
解説:4㎜フレシェット弾を使用する大型のオートピストル。ライフル並の威力と高い命中精度を持つが横風に弱いため遠距離射撃は苦手。この銃は特殊弾を使用できない。

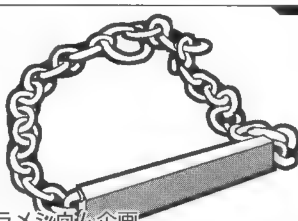


パラメシウム企画
スタンガスン F8

種別:ピストル　**ENC**:4/1
火力:〈物〉10　**弾数**:3
発射方式:S　B2　**持ち方**:片手
アクシデント:94　**価格**:$10,000／$1

0~5	6~20	21~50
−10	−15	−60

電子SUV:K　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:105
解説:培養マホガニー製のケインに、9mmカートレスを仕込んだ仕込み銃。手元のボタンを押すと、根本から弾丸が飛び出る設計である。注文時に、無料でイニシャルを象眼してくれる。

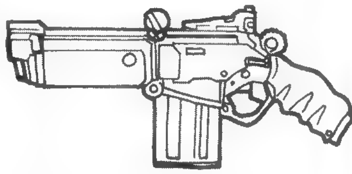


パラメシウム企画
アウローラ C22

種別:ピストル　**ENC**:1/1
火力:〈物〉0　**弾数**:2
発射方式:S／B2　**持ち方**:本文
アクシデント:90　**価格**:$15,000／$2

0~5	6~20	21~50
0	−20	−80

電子SUV:K　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:85
解説:有名デザイナー、アキコ・パトラーヴァデザインによるプラチナのブレスレットに、22calカートレスを仕込んだ護身用拳銃。この銃は、腕を使わず装備できる。



ヴァルター・イェーガー
C27 ショットピストル

種別:ショットガン　**ENC**:3/2
火力:〈物〉95　55(範)　**弾数**:3
発射方式:S　**持ち方**:片手
アクシデント:92　**価格**:$300　$1

0~5	6~20	21~50
10	−	−

電子SUV:J　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:95
解説:ショットガン用の弾丸を使用できるピストル。主に屋内戦闘で用いられる他、手軽な扉の蝶番破壊キットとして、ギャングの暗殺用として、様々な分野で用いられている。



ヴァルター・イェーガー
M111 アンダーウォーター

種別:ピストル　**ENC**:3/2
火力:〈物〉20　**弾数**:3
発射方式:S　B2　**持ち方**:片手
アクシデント:92　**価格**:$1,200／$100

0~5	6~20	21~50
-20	-40	-60

電子SUV:K　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:105
解説:水深20メートルまでなら、地上同様に発射できる特殊弾を使用するピストル。ペッパーボックス(レンコン)型で、撃ったらバレルそのものを取り替えて給弾する。この武器は特殊弾を使用できない。

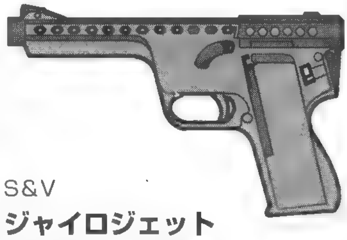


ヴァルター・イェーガー
K43 シュツルムピストル

種別:ピストル　**ENC**:3/1
火力:〈貫〉40　**弾数**:1
発射方式:S　**持ち方**:片手
アクシデント:96　**価格**:$500／$20

0~5	6~20	21~50
-	-30	-80

電子SUV:J　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:210
解説:信号弾発射機から発展した中折れ式の小型グレネードランチャー。専用の対サイボーグ用成形炸薬弾を使用。この武器は特殊弾を使用できない。

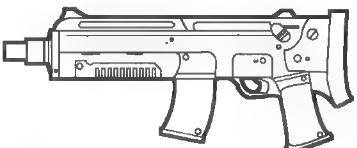


S&V
ジャイロジェット

種別:ロケット　**ENC**:4/1
火力:〈貫〉0　**弾数**:3
発射方式:S　**持ち方**:片手
アクシデント:90　**価格**:$1,000/$15

0~5	6~20	21~50
-	-10	-40

電子SUV:J　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:155
解説:13㎜ロケット弾を発射するピストル。ほとんど音がしないが、ロケットが加速するまでの距離が必要なため、至近距離では使えない。

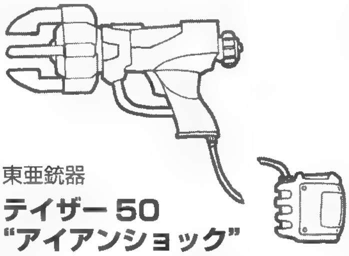


GME
タイプJ15

種別:レーザー　**ENC**:3/1
火力:〈光〉145/85(範)　**弾数**:2
発射方式:S　**持ち方**:片手
アクシデント:90　**価格**:$8,000／$500

0~5	6~20	21~50
30	60	-

電子SUV:M　**戦力**:5
MC射程:0　**限界**:145
解説:30㎜荷電粒子スプレーガン。本来はアシュプール社が開発していたものだが、裏取引によってGMEに開発が委譲された。近接戦闘において絶大な威力を発揮する。固定ダメージ。

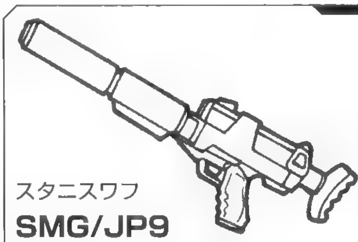


東亜銃器
テイザー50 “アイアンショック”

種別:ピストル　**ENC**:1/1
火力:〈熱〉50　**弾数**:1
発射方式:S　**持ち方**:片手
アクシデント:96　**価格**:$600／$15

0~5	6~20	21~50
40	-	-

電子SUV:J　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:105
解説:小型放電銃。主に誘拐や拉致、犯罪容疑者の強制確保などに使用される。この武器は特殊弾を使用できない。(追加被害:スタン)

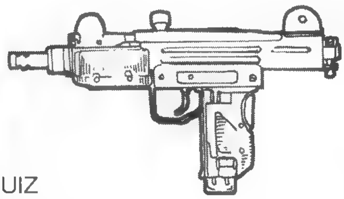


スタニスワフ
SMG/JP9 “スニークアタッカー”

種別:SMG　**ENC**:5/1
火力:〈物〉0　**弾数**:28
発射方式:S／B2／A3　**持ち方**:片手
アクシデント:96　**価格**:$600／$20

0~5	6~20	21~50
40	20	0

電子SUV:K　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:95
解説:ヘリカルフィードマガジン(螺旋弾倉)を採用したインドアアタックウェポン。サイレンサーを内蔵し、低初速の22口径弾を使用することから発射音もきわめて小さい。

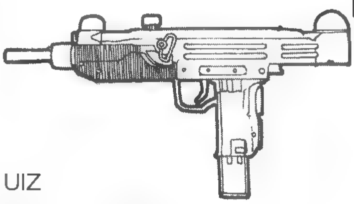


UIZ
ミニUIZ

種別:SMG　**ENC**:4/1
火力:〈物〉10　**弾数**:12
発射方式:B2　A3　**持ち方**:片手
アクシデント:98　**価格**:$500　$6

0~5	6~20	21~50
40	20	-10

電子SUV:J　**戦力**:5
MC射程:0　**限界**:105
解説:UIZ社製の9㎜サブマシンガンでもっとも有名なモデル。メンテナンスが容易で故障が少なく、信頼性が高い。

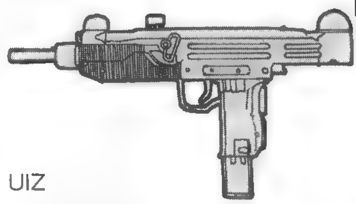


UIZ
マイクロUIZ

種別:SMG　**ENC**:3/1
火力:〈物〉10　**弾数**:8
発射方式:B2／A4　**持ち方**:片手
アクシデント:96　**価格**:$300／$5

0~5	6~20	21~50
20	-10	-30

電子SUV:J　**戦力**:5
MC射程:0　**限界**:105
解説:護衛任務用の強化型ピストルとして開発されたミニチュアサブマシンガン。軽量で携帯性に優れるが、射撃性能ではやや劣っている。



UIZ
ハンディUIZ

種別:SMG　**ENC**:4/1
火力:〈物〉10　**弾数**:12
発射方式:A3　**持ち方**:片手
アクシデント:96　**価格**:$600　$6

0~5	6~20	21~50
40	10	-10

電子SUV:J　**戦力**:5
MC射程:0　**限界**:105
解説:護衛任務用に、とにかく弾幕をばらまいて襲撃者を牽制する目的で開発されたUIZファミリーのひとつ。屋内戦以外は考えられていないため、至近距離以外での命中精度は悪い。



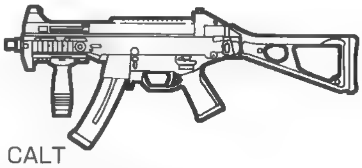
ヴァルター・イェーガー

BD7 SZ5 “ダイハード”

種別:SMG　**ENC**:5/1
火力:〈物〉10　**弾数**:16
発射方式:S／B2／A3　**持ち方**:片手
アクシデント:96　**価格**:$520／$10

0~5	6~20	21~50
40	20	0

電子SUV:L　**戦力**:5
MC射程:0　**限界**:105
解説:カウンターテロ用に各方面で愛用されているBD7シリーズに、専用のサイレンサーキットを組み込んだ奇襲攻撃用のモデル。



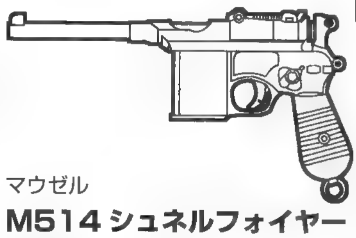
CALT

ローランドM63

種別:SMG　**ENC**:5/2
火力:〈物〉20　**弾数**:16
発射方式:S／B2／A3　**持ち方**:片手
アクシデント:96　**価格**:$600／$12

0~5	6~20	21~50
30	10	−10

電子SUV:K　**戦力**:5
MC射程:0　**限界**:105
解説:BD7シリーズを範としてCALT社が開発した.45Calカートレス SMG。ロングマガジンを採用し、アメリカ人好みのハイパワーな.45口径弾を撃ちまくることができる。



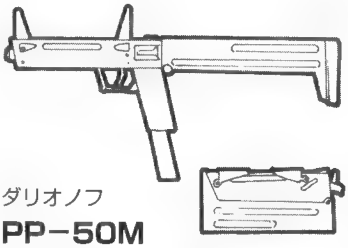
マウゼル

M514 シュネルフォイヤー

種別:SMG　**ENC**:5/2
火力:〈物〉30　**弾数**:8
発射方式:S／A3　**持ち方**:片手
アクシデント:96　**価格**:$2,000／$40

0~5	6~20	21~50
0	−20	−30

電子SUV:−　**戦力**:5
MC射程:0　**限界**:105
解説:マウゼルC96のフルオートモデル。20連マガジンを使用する。付属するストックはショルダーホルスターとしても使用できるのが特徴。バイクの上でも扱いやすいため、バンデッドやハスラーに人気。



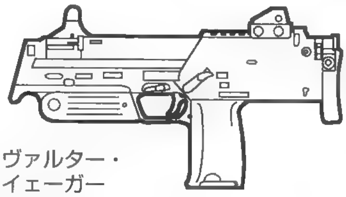
ダリオノフ

PP−50M

種別:SMG　**ENC**:5/1
火力:〈物〉10　**弾数**:12
発射方式:S／A3　**持ち方**:片手
アクシデント:94　**価格**:$400　$6

0~5	6~20	21~50
40	20	−10

電子SUV:J　**戦力**:5
MC射程:0　**限界**:105
解説:マイナーアクションを消費して箱形(大きめの携帯端末程度のサイズ)に変形する9mmSMG。携帯しやすいため、VIPの護衛に用いられる。収納状態でのENCは3。



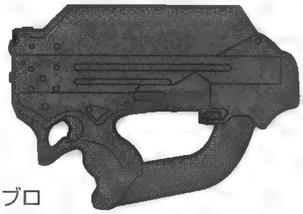
ヴァルター・
イェーガー

BD9 Z3

種別:SMG　**ENC**:3/1
火力:〈物〉30　**弾数**:8
発射方式:S／B3／A4　**持ち方**:片手
アクシデント:96　**価格**:$2,500／$150

0~5	6~20	21~50
40	20	0

電子SUV:K　**戦力**:5
MC射程:0　**限界**:135
解説:4.6mm特殊高速弾を使用するPDW(パーソナル・ディフェンス・ウェポン)。セブロのSB/C25Aをライバル視して設計されている。この武器は特殊弾を使用できない。



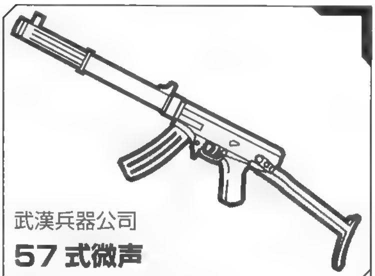
セブロ

SB／C26D “メタルウルフ”

種別:SMG　**ENC**:5/2
火力:〈貫〉30　**弾数**:8
発射方式:S／B3／A4　**持ち方**:片手
アクシデント:88　**価格**:$3,000／$500

0~5	6~20	21~50
20	20	0

電子SUV:M　**戦力**:5
MC射程:0　**限界**:155
解説:6.5mm HESH(粘着榴弾)をフルオートで連射する対サイボーグ用サブマシンガン。同社のC−25の発展型に当たる。反動が大きく、やや扱いにくい。この武器は特殊弾を使用できない。



武漢兵器公司

57式微声

種別:SMG　**ENC**:5/1
火力:〈物〉10　**弾数**:8
発射方式:S　B2　A3　**持ち方**:片手
アクシデント:90　**価格**:$1,500　$15

0~5	6~20	21~50
20	0	−30

電子SUV:L　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:95
解説:銃身自体にサイレンサーを組み込んだサブマシンガン。フルオートで発射しても、隣の部屋で銃声が聞こえないという。専用弾を使用するため、特殊弾は使用不可。



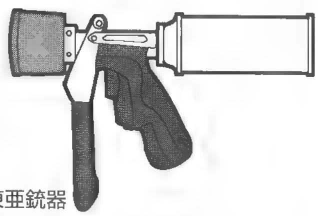
ワイズアメリカ

ストームライド M800

種別:SMG　**ENC**:5/2
火力:〈物〉10　**弾数**:20
発射方式:S／B3／A4　**持ち方**:片手
アクシデント:95　**価格**:$800／$25

0~5	6~20	21~50
30	10	−20

電子SUV:J　**戦力**:5
MC射程:0　**限界**:105
解説:螺旋状に弾丸を装填するヘリカルフィードマガジンによって、従来の数倍におよぶ弾丸を携行できるSMG。ただし、発射にともなってウェイトバランスが大きく変わるため、命中精度はやや悪い。



東亜銃器

FT99 “ガルム”

種別:火炎放射器　**ENC**:4/1
火力:〈熱〉95(範)　**弾数**:2
発射方式:S　**持ち方**:片手
アクシデント:90　**価格**:$300／$5

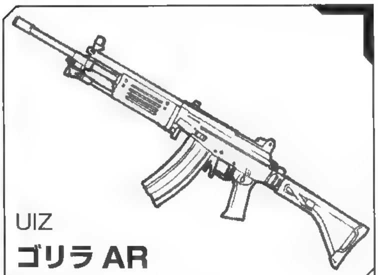
0~5	6~20	21~50
10	−	−

電子SUV:J　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:95
解説:ピストルサイズの火炎放射器。対ミュータント用に開発された。火炎放射器は目標までの線状にあるすべての対象にダメージを与える。固定ダメージ。

Ⅱ類武器

スキル:〈小火器〉
SUV:C

歩兵用火器として重量とサイズ、そして火力のバランスが取れているのがⅡ類火器である。軍隊の装備といえばこれだろう。メガ＝シティではあまり見かけないが、タウンなどでは少なからぬ家庭がⅡ類火器を切り札として備えている。



UIZ
ゴリラ AR

種別:ライフル　**ENC**:6/2
火力:〈物〉60　**弾数**:12
発射方式:S／B2／A3　**持ち方**:両手
アクシデント:92　**価格**:$1,200/$100

0~5	6~20	21~50	51~100
0	20	−20	−60

電子SUV:I　**戦力**:10
MC射程:0　**限界**:155
解説:5.45㎜ダリオノフ弾を使用しながら、UIZ社の高い技術力によってまともに命中させることを可能にしたモデル。特殊弾は使用不可。

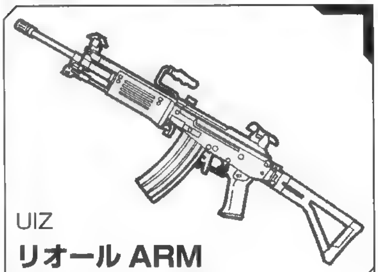


FN
ブローニング FN−ZIG

種別:ライフル　**ENC**:6/2
火力:〈物〉60　**弾数**:12
発射方式:S／B2／A3　**持ち方**:両手
アクシデント:96　**価格**:$820／$20

0~5	6~20	21~50	51~100
0	20	−10	−30

電子SUV:J　**戦力**:10
MC射程:0　**限界**:115
解説:5.56㎜コマンドカービン。マイナーアクションでストックをたたむことで種別をカービンに変更できる。その場合ENCが5となる。ただし、カービン状態では51m以上の命中修正が−60になる。

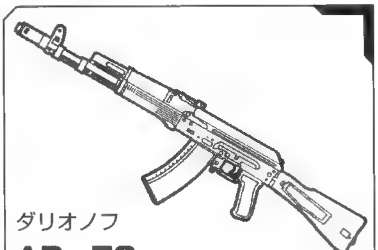


UIZ
リオール ARM

種別:ライフル　**ENC**:6/2
火力:〈物〉60　**弾数**:12
発射方式:S／B2／A3　**持ち方**:両手
アクシデント:98　**価格**:$1,000／$20

0~5	6~20	21~50	51~100
0	10	0	−30

電子SUV:J　**戦力**:10
MC射程:0　**限界**:115
解説:AD−47をベースに開発されたアサルトライフル。中東やアフリカの過酷な戦場で用いることを前提にしているため信頼性が高い。この銃は砂漠でも性能が低下しない。

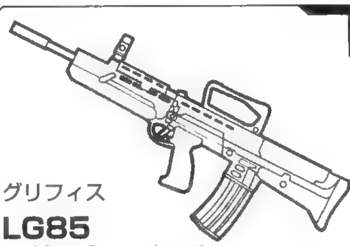


ダリオノフ
AD−72

種別:ライフル　**ENC**:6/2
火力:〈物〉60　**弾数**:12
発射方式:S／B2／A3　**持ち方**:両手
アクシデント:99　**価格**:$300/$20

0~5	6~20	21~50	51~100
−10	0	−30	−80

電子SUV:−　**戦力**:5
MC射程:0　**限界**:115
解説:AD−47を西側同様の5.56㎜弾に変更した輸出用モデル。AD−47譲りの信頼性はそのままで、世界中のタウンやゲリラに愛用されている。この銃は寒冷地でも性能が低下しない。



グリフィス
LG85 アサルトライフル

種別:ライフル　**ENC**:5/2
火力:〈物〉60　**弾数**:12
発射方式:S／B2／A3　**持ち方**:両手
アクシデント:96　**価格**:$750/$20

0~5	6~20	21~50	51~100
20	10	−20	−40

電子SUV:J　**戦力**:10
MC射程:0　**限界**:115
解説:近接戦闘での取り回しに優れたヌーベルデルタ製のブルパップ式アサルトライフル。価格は安く整備性も高いが英国式の独自規格にこだわった結果、遠距離射撃が扱いにくいと傭兵やハンターには不評。

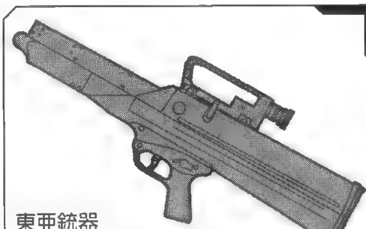


IMI
エポック 10 アサルトライフル

種別:ライフル　**ENC**:6/2
火力:〈物〉60　**弾数**:12
発射方式:S／B2／A3　**持ち方**:両手
アクシデント:96　**価格**:$2,000／$20

0~5	6~20	21~50	51~100
0	20	−20	−30

電子SUV:K　**戦力**:10
MC射程:0　**限界**:115
解説:モジュール構造を推し進め、四種類の銃器に組み替え可能な新世代型アサルトライフルの基本形。組み替えには5分ほど必要。組み替え用の全パーツはENC5。



東亜銃器
CLR−45 紫電

種別:ライフル　**ENC**:6/2
火力:〈物〉60　**弾数**:16
発射方式:S／B3／A5　**持ち方**:両手
アクシデント:90　**価格**:$2,000／$30

0~5	6~20	21~50	51~100
10	20	0	−30

電子SUV:K　**戦力**:10
MC射程:0　**限界**:115
解説:東亜銃器が独自に開発した4.5㎜ケースレス弾を使用する新型アサルトライフル。排莢が存在しないことを生かして、反動が来るより先にバースト射撃を行なえる安定性を持つ。ただし、信頼性は低い。

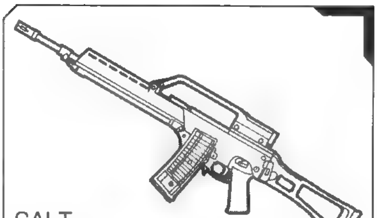


ダリオノフ
AS−182 セヴァストポリ

種別:ライフル　**ENC**:6/2
火力:〈物〉60　**弾数**:8
発射方式:S／B3／A6　**持ち方**:両手
アクシデント:90　**価格**:$900/$20

0~5	6~20	21~50	51~100
10	30	−10	−30

電子SUV:J　**戦力**:10
MC射程:0　**限界**:115
解説:毎分1600発という驚異的な連射性能を持つアサルトライフル。発射反動が伝わる前に最初の2発を発射する特殊なバースト／オート機構を持つ。

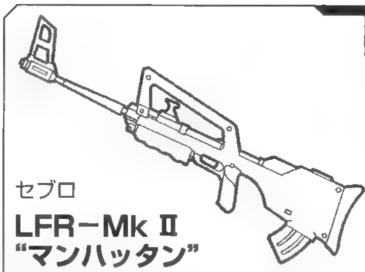


CALT
M91 ライフル

種別:ライフル　**ENC**:6/2
火力:〈物〉70　**弾数**:12
発射方式:S/B2/A3　**持ち方**:両手
アクシデント:94　**価格**:$1,200/$20

0~5	6~20	21~50	51~100
−10	20	−10	−30

電子SUV:K　**戦力**:10
MC射程:0　**限界**:115
解説:M85ライフルの後継としてCALT社が開発した6.8mmオートライフル。5.56mmの扱いやすさと7.62mmのパンチを併せ持つとして評価されつつある。

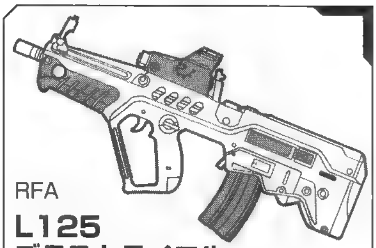


セブロ
LFR−Mk Ⅱ “マンハッタン”

種別:ライフル　**ENC**:6/2
火力:〈物〉120　**弾数**:12
発射方式:S/B2/A3　**持ち方**:両手
アクシデント:87　**価格**:$3,000/$60

0~5	6~20	21~50	51~100
10	10	−20	−40

電子SUV:K　**戦力**:10
MC射程:0　**限界**:145
解説:二液混合型液体炸薬によって、従来の固形火薬以上の運動エネルギーを確保したライフル。専用の5.5㎜高速弾によって絶大な貫通力を有する。この武器は特殊弾を使用できない。

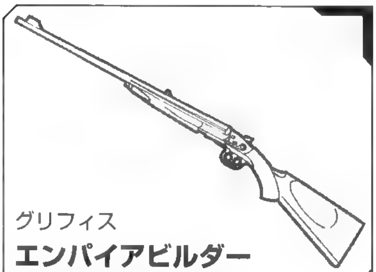


RFA
L125 ブラストライフル

種別:ライフル　**ENC**:6/2
火力:〈物〉100　**弾数**:16
発射方式:S　B2　A3　**持ち方**:両手
アクシデント:88　**価格**:$5,000/$250

0~5	6~20	21~50	51~100
0	10	−20	−40

電子SUV:I　**戦力**:10
MC射程:0　**限界**:185
解説:火薬ではなく水蒸気爆発によって弾体を射出するエレクトロサーマル・エンハンスメント方式のアサルトライフル。5.8mmの専用弾を使用する。この武器は特殊弾を使用できない。

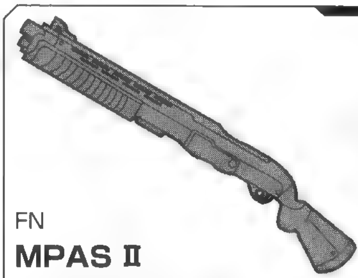


グリフィス
エンパイアビルダー

種別:ライフル　**ENC**:7/1
火力:〈物〉100　**弾数**:2
発射方式:S、B2　**持ち方**:両手
アクシデント:96　**価格**:$10,000/$60

0~5	6~20	21~50	51~100
−20	−10	−20	−30

電子SUV:K　**戦力**:10
MC射程:0　**限界**:205
解説:.700口径(約18㎜)の超大型弾薬を使用する狩猟用二連ライフル。弾丸の装填にはメジャーアクションが必要。バースト射撃には〈小火器〉60以上が必要となる。

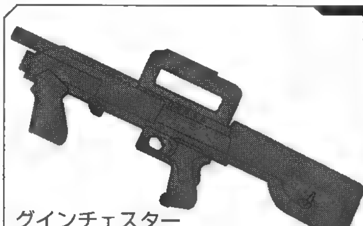


FN
MPAS Ⅱ

種別:ショットガン　**ENC**:5/1
火力:〈物〉95/55(範)　**弾数**:3
発射方式:S/B2　**持ち方**:両手
アクシデント:96　**価格**:$550/$2

0~5	6~20	21~50	51~100
30	−	−	−

電子SUV:J　**戦力**:5
MC射程:0　**限界**:95
解説:FN社のコンバットショットガン“MPAS”からストックを取り除き、全体的に切り縮めたモデル。取り回しはよくなったが、命中精度はやや悪化した。固定ダメージ。

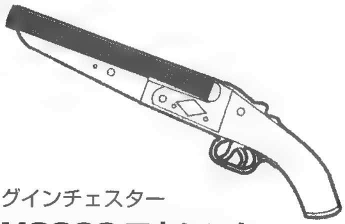


グインチェスター
M3600

種別:ショットガン　**ENC**:5/2
火力:〈物〉95　55(範)　**弾数**:5
発射方式:S　**持ち方**:両手
アクシデント:96　**価格**:$900/$3

0~5	6~20	21~50	51~100
40	0	−30	−

電子SUV:J　**戦力**:5
MC射程:0　**限界**:95
解説:警察用に開発された重装型ブルバップショットガン。取り回しがよく扱いやすいが、コストの高さから大規模採用はされていない。固定ダメージ。

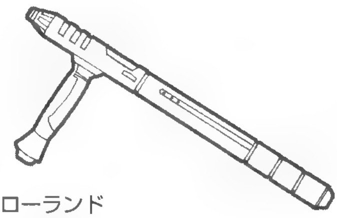


グインチェスター
M8000 マキシマム

種別:ショットガン　**ENC**:3/1
火力:〈物〉125　65(範)　**弾数**:2
発射方式:B2　**持ち方**:片手
アクシデント:92　**価格**:$1,000/$2

0~5	6~20	21~50	51~100
50	−	−	−

電子SUV:J　**戦力**:5
MC射程:0　**限界**:125
解説:銃身を切り詰めてコートの下に隠せるほどに小型化した二連式ショットガン。二発を同時発射する。多くのメガ=シティやタウンでは所持は非合法化されている。固定ダメージ。



ローランド
トンファーガン

種別:ショットガン　**ENC**:4/3
火力:〈物〉95/55(範)　**弾数**:3
発射方式:S　**持ち方**:片手
アクシデント:94　**価格**:$500　$2

0~5	6~20	21~50	51~100
10	−	−	−

電子SUV:J　**戦力**:5
MC射程:0　**限界**:95
解説:特殊合金製のトンファーにショットガンを組み合わせた警察用の護身武器。トンファーとしてのデータは、“マジムン”トンファー(P063)に準じる。固定ダメージ。



CALT
M5 カービン

種別:カービン　**ENC**:5/2
火力:〈物〉60　**弾数**:12
発射方式:S　B2　**持ち方**:片手
アクシデント:96　**価格**:$800/$20

0~5	6~20	21~50	51~100
20	10	−20	−40

電子SUV:J　**戦力**:5
MC射程:0　**限界**:115
解説:M85ライフルのカービンモデル。ボディアーマーの普及に伴って、特殊部隊やSWATもSMGに代わり、こうしたカービンを装備するほうが多くなっている。



IMI
エポック10 カービン

種別:カービン　**ENC**:5/2
火力:〈物〉60　**弾数**:12
発射方式:S/B2/A3　**持ち方**:片手
アクシデント:96　**価格**:－ －

0~5	6~20	21~50	51~100
30	30	−20	−100

電子SUV:K　**戦力**:5
MC射程:0　**限界**:115
解説:エポック10から換装することのできるコンバットカービン。屋内戦闘や塹壕戦を念頭に置いている。弾丸は共用可能である。

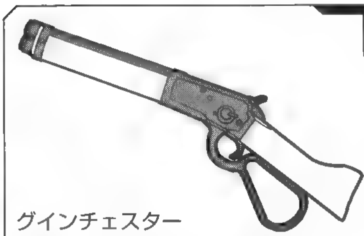


FN
ブローニング "バトルカービン"

種別:カービン　**ENC**:5/2
火力:〈物〉70　**弾数**:3
発射方式:S/B2　**持ち方**:片手
アクシデント:92　**価格**:$1,500/$30

0~5	6~20	21~50	51~100
10	−20	−50	100

電子SUV:N　**戦力**:5
MC射程:0　**限界**:135
解説:7.62㎜強装弾を使用するコンバットカービン。対オートプロテクター用の突入火器として一部の特殊部隊に採用されている。扱いが難しすぎて安定性もヘチマもないが、接近戦での火力はバツグン。

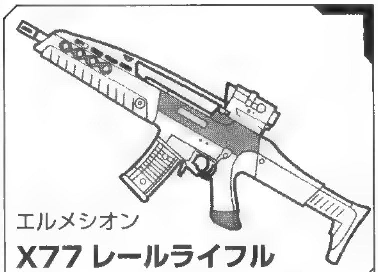


ウィンチェスター
M87 ランダルカスタム

種別:カービン　**ENC**:5/1
火力:〈物〉80　**弾数**:5
発射方式:S/B2　**持ち方**:片手
アクシデント:96　**価格**:$300/$6

0~5	6~20	21~50	51~100
0	−20	−50	−90

電子SUV:J　**戦力**:5
MC射程:0　**限界**:125
解説:猟銃のバレルを切り詰めてストックを廃し(ソウドオフ)、片手でも扱えるようにしたカスタムガン。戦闘バイクでの近接戦闘をもっぱらとするランドブラスターやバンデッドに好まれる銃である。

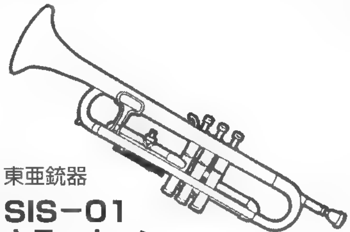


エルメシオン
X77 レールライフル

種別:レールガン　**ENC**:7/3
火力:〈物〉100　**弾数**:16
発射方式:S/B2/A3　**持ち方**:両手
アクシデント:90　**価格**:$23,000/$1,500

0~5	6~20	21~50	51~100
10	30	0	−20

電子SUV:K　**戦力**:15
MC射程:0　**限界**:205
解説:アーミーの特殊部隊用に開発された6mmレールガン。実体弾ライフルとしてはほぼ最高クラスの性能を持つが、きわめて高価。主にスポンサー企業の宣伝用に用いられる。

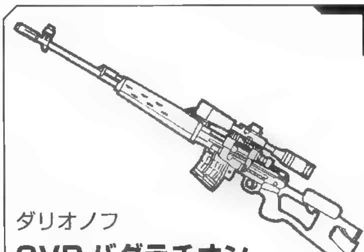


東亜銃器
SIS−01 キラーホーン

種別:楽器　**ENC**:4/2
火力:〈物〉105　65(範)　**弾数**:1
発射方式:S　**持ち方**:両手
アクシデント:99　**価格**:$5,000/$20

0~5	6~20	21~50	51~100
60	−	−	−

電子SUV:K　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:105
解説:ソニックガンを組み込んだ管楽器。この武器は固定ダメージを与える。中心点は半径1m、周辺領域は半径3m。ただし、使用者は影響を受けない。この武器は対象の装甲値を無視する。

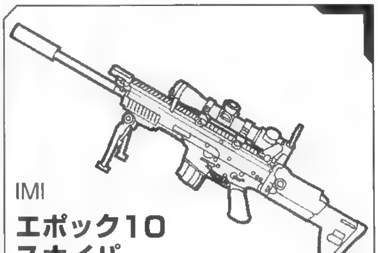


ダリオノフ
SVB バグラチオン

種別:狙撃銃　**ENC**:6/2
火力:〈物〉70　**弾数**:5
発射方式:S　**持ち方**:両手
アクシデント:96　**価格**:$3,800/$25

0~50	51~200	201~500	501~1000
10	−10	−20	−30

電子SUV:J　**戦力**:10
MC射程:1　**限界**:155
解説:AD−47を元に開発されたセミオート狙撃銃。市街戦における連続狙撃を目的としており、精密狙撃能力こそ劣るが、軍人の蛮用に耐える名銃である。この銃は寒冷地でも性能が低下しない。

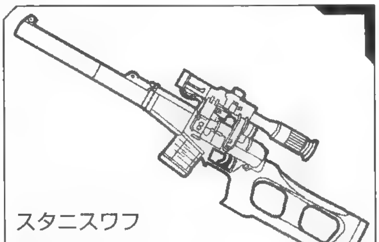


IMI
エポック10 スナイパー

種別:狙撃銃　**ENC**:7/2
火力:〈物〉70　**弾数**:12
発射方式:S　**持ち方**:両手
アクシデント:95　**価格**:－ －

0~50	51~200	201~500	501~1000
−10	10	−20	30

電子SUV:K　**戦力**:10
MC射程:1　**限界**:125
解説:エポック10から換装することのできるスナイパーライフル。主に前線での狙撃ミッションを想定しているため、超遠距離狙撃の精度は専門の銃ほどではない。弾丸は共用可能である。



スタニスワフ
VSS M−101

種別:狙撃銃　**ENC**:7/2
火力:〈物〉50　**弾数**:5
発射方式:S　**持ち方**:両手
アクシデント:96　**価格**:$10,000　$30

0~50	51~200	201~500	501~1000
−10	0	20	−20

電子SUV:K　**戦力**:5
MC射程:1　**限界**:105
解説:9㎜サブソニック弾という特殊な弾薬を使用する暗殺用ライフル。バレルにサイレンサが組み込まれており、弾丸が音速を超えないため、整髪スプレーほどの音しかしない。この銃は特殊弾を使用できない。



マッセナ=ランヌ
ブラン FSS

種別:狙撃銃　**ENC**:8/1
火力:〈物〉80　**弾数**:1
発射方式:S　**持ち方**:両手
アクシデント:99　**価格**:$150,000　$100

0~50	51~200	201~500	501~1000
40	40	30	30

電子SUV:R　**戦力**:10
MC射程:2　**限界**:310
解説:フルボーグ用狙撃銃。使用者はアーティフィシャル・ボディでなければならず、ホークアイで結線している必要がある。この銃はコンバットシェルでは使用できず、特殊弾を使用できない。

Ⅲ類武器

スキル：[illegible]
SUV：I
　Ⅲ類火器は[illegible]の火器であり、[illegible]ターにとって一番なじみ深いグレードといえるだろう。MADメカニックに組み込[illegible]もよし、個人携帯してもよしとまさにいたれり尽くせりだ。ただし、その分高価だし、維持にもそれなりのコストが必要になる。



ラインネーデル
LMG42

種別：マシンガン　**ENC**：13/2
火力：〈物〉80　**弾数**：8
発射方式：A5　**持ち方**：両手
アクシデント：96　**価格**：$2,500　$60

0~20	21~50	51~100	101~200
60	40	0	−50

電子SUV：M　**戦力**：20
MC射程：0　**限界**：135
解説：LMG32をベースに、素材や基本設計などを抜本的に見直し、性能向上を図ったモデル。コストダウンは果たされなかったが、銃身の冷却効率が上昇し、高い命中精度を誇る。



IMI
エポック10 MG

種別：マシンガン　**ENC**：14/2
火力：〈物〉70　**弾数**：8
発射方式：A6　**持ち方**：両手
アクシデント：96　**価格**：−　$30

0~20	21~50	51~100	101~200
30	20	−20	−80

電子SUV：M　**戦力**：20
MC射程：0　**限界**：115
解説：エポック10から換装することのできるライトマシンガン。弾丸は専用の100発マガジンを使用するが、アサルトライフル用のマガジンも使用可能(その場合、弾数は4となる)。

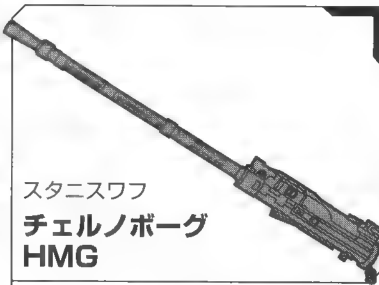


ブルーベイカー
TMG64 “デスゲイル”

種別：マシンガン　**ENC**：15/3
火力：〈熱〉80　**弾数**：12
発射方式：A5　**持ち方**：両手
アクシデント：88　**価格**：$12,000/$2,500

0~20	21~50	51~100	101~200
50	40	10	−50

電子SUV：M　**戦力**：20
MC射程：0　**限界**：205
解説：超小型の燃料気化爆弾を射出し、圧倒的な破壊力の弾幕を生み出す新世代の機関銃。この銃は特殊弾を使用できず、対象の機動回避をSR1/2する。

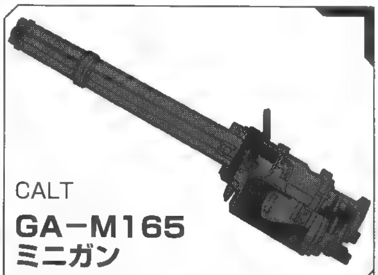


スタニスワフ
チェルノボーグ HMG

種別：マシンガン　**ENC**：33/5
火力：〈物〉100　**弾数**：12
発射方式：A5　**持ち方**：両手
アクシデント：94　**価格**：$4,500/$1,000

0~20	21~50	51~100	101~200
30	20	−10	−40

電子SUV：J　**戦力**：20
MC射程：0　**限界**：165
解説：旧東側の戦車搭載機関銃として広く知られていた 重機関銃。14.5mm弾を 使用し、西側の12.7mm以上の威力を誇る。ただし、その分扱いにくい。



CALT
GA−M165 ミニガン

種別：マシンガン　**ENC**：18/7
火力：〈物〉60　**弾数**：12
発射方式：A9　**持ち方**：両手
アクシデント：90　**価格**：$15,000/$600

0~20	21~50	51~100	101~200
70	60	10	−10

電子SUV：K　**戦力**：10
MC射程：0　**限界**：115
解説：7.62㎜ミニガンを分隊支援火器として再設計したもの。想定されたほどの小型化には成功しなかったが、圧倒的な発射速度と命中率は達成された。



UNICORN
D22 “サイボーグライフルⅢ”

種別：ライフル　**ENC**：22/4
火力：〈物〉100　**弾数**：8
発射方式：S　**持ち方**：両手
アクシデント：96　**価格**：$24,000/$700

0~20	21~50	51~100	101~200
20	10	−10	−40

電子SUV：K　**戦力**：20
MC射程：0　**限界**：175
解説：D21の狙撃モデル。狙撃といっても射程はきわめて短いが、ゲリラ戦を行なう傭兵には評価が高い。独特の設計のため、メカニックの兵装として取り付ける場合は部品代として$6,000が必要となる。

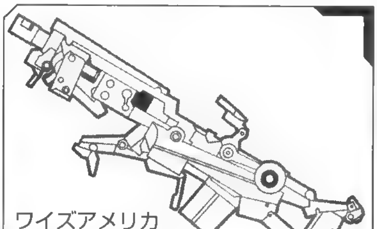


UNICORN
D30 “ガウスライフル”

種別：ライフル　**ENC**：25/5
火力：〈物〉90　**弾数**：8
発射方式：S/B2/A4　**持ち方**：両手
アクシデント：90　**価格**：$50,000／$10

0~20	21~50	51~100	101~200
0	20	−10	−30

電子SUV：K　**戦力**：20
MC射程：1　**限界**：205
解説：反動を少なくし軽量化するため、レールガンではなく超電磁コイルによるガウスガンシステムを採用した新世代サイボーグライフル。弾体がきわめて安価ですむ。



ワイズアメリカ
AMR−Mk2

種別：ライフル　**ENC**：40/10
火力：〈物〉140　**弾数**：4
発射方式：S　B2　**持ち方**：両手
アクシデント：96　**価格**：$15,000/$500

0~20	21~50	51~100	101~200
−80	−60	−40	−60

電子SUV：M　**戦力**：20
MC射程：0　**限界**：310
解説：サイボーグ兵士が肩にかついで使用する25㎜ライフル。この武器は特殊弾を使用できない。メカニックの兵装として取り付ける場合は部品代として$5,000が必要となる。



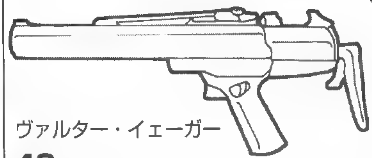
グリフィス

13㎜レールガン BZR-C2

種別:レールガン　**ENC**:32/10
火力:〈物〉140　**弾数**:3
発射方式:S　**持ち方**:両手
アクシデント:92　**価格**:$150,000/$3,000

0~20	21~50	51~100	101~200
0	0	0	0

電子SUV:0　**戦力**:20
MC射程:1　**限界**:265
解説:限界まで小型化されたレールガン。バズーカのように肩にかついで射撃する。大型のパワーパックつき。サイボーグテロに対する最終兵器として、SWATが切り札として装備している。



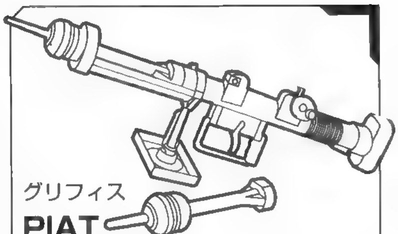
ヴァルター・イェーガー

40㎜ グレネードランチャー

種別:ランチャー　**ENC**:4/1
火力:〈物〉95　55(範)　**弾数**:1
発射方式:S　**持ち方**:本文
アクシデント:99　**価格**:$300／$10

0~20	21~50	51~100	101~200
0	−30	−50	−

電子SUV:J　**戦力**:10
MC射程:0　**限界**:95
解説:単純な構造の単発式グレネードランチャー。固定ダメージを与え、爆発物ルールを使用する。中心点は半径3m、周辺領域は半径5m。固定ダメージ。この武器は車載できない。



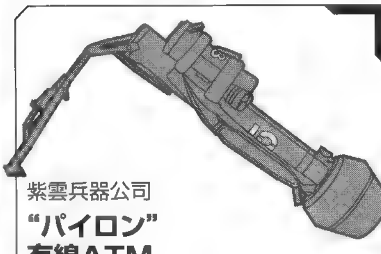
グリフィス

PIAT "サブナック"

種別:ランチャー　**ENC**:10/4
火力:〈貫〉225　**弾数**:1
発射方式:S　**持ち方**:両手
アクシデント:90　**価格**:$1,000／$800

0~20	21~50	51~100	101~200
−	−50	−70	−120

電子SUV:K　**戦力**:10
MC射程:0　**限界**:225
解説:70㎜成形炸薬弾をスプリングで発射するランチャー。発射炎がなくほぼ無音のため、ゲリラ戦に使用されることがある。この武器は車載できない。固定ダメージ。



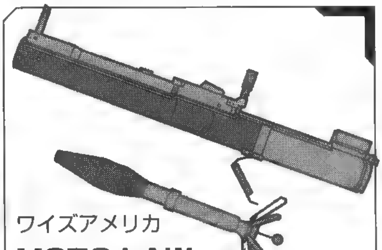
紫雲兵器公司

"パイロン" 有線ATM

種別:ミサイル　**ENC**:12/8
火力:〈貫〉200　**弾数**:1
発射方式:S　**持ち方**:両手
アクシデント:96　**価格**:$6,000／$3,000

0~20	21~50	51~100	101~200
−	60	40	−

電子SUV:R　**戦力**:30
MC射程:0　**限界**:255
解説:有線誘導型対戦車ミサイルランチャー。三脚で据え付けて使用する。チャフ、フレア、ECMの影響を受けない。有線で歩兵携帯用という制約上、射程が長くないのが珠にキズ。



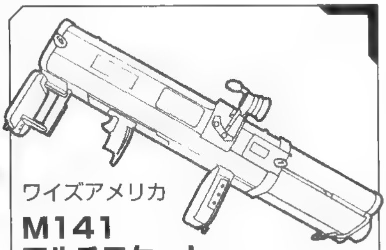
ワイズアメリカ

M272 LAW

種別:ロケット　**ENC**:6/4
火力:〈貫〉225　**弾数**:1
発射方式:S　**持ち方**:片手
アクシデント:96　**価格**:$1,500/$100

0~20	21~50	51~100	101~200
−	−40	−60	−90

電子SUV:J　**戦力**:15
MC射程:0　**限界**:225
解説:66㎜ロケット弾を発射する。非使用時は小さくたため(ENC4)る。使用状態にするにはマイナーアクションが必要。火力は固定ダメージ。この武器は車載できない。



ワイズアメリカ

M141 マルチロケット

種別:ロケット　**ENC**:23/15
火力:〈貫〉225　**弾数**:4
発射方式:S　A4　**持ち方**:両手
アクシデント:96　**価格**:$5,000/$3,500

0~20	21~50	51~100	101~200
−	−30	−40	−60

電子SUV:J　**戦力**:25
MC射程:0　**限界**:225
解説:4発の66㎜ロケット弾を収納したボックス型のランチャー。サイボーグの運用が前提で、詳細なマニュアルが付属するのが特徴。給弾にはメジャーアクションが必要。固定ダメージ。



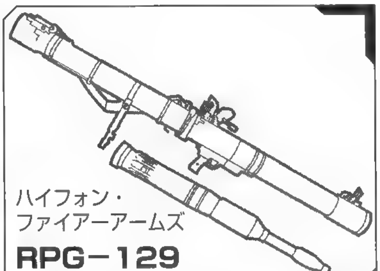
シンクレア

M200 バズーカ

種別:ロケット　**ENC**:12/5
火力:〈貫〉285　**弾数**:1
発射方式:S　**持ち方**:両手
アクシデント:95　**価格**:$2,000／$100

0~20	21~50	51~100	101~200
−	−60	−60	−60

電子SUV:K　**戦力**:15
MC射程:0　**限界**:285
解説:90㎜ロケット弾を使用する比較的大型のロケットランチャー。バズーカ砲の愛称で呼ばれている。競合他社の製品に比べて、自己弾道補正型ロケットの安定性が高いのが特徴。固定ダメージ。



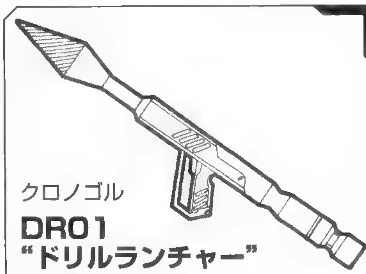
ハイフォン・ファイアーアームズ

RPG-129

種別:ロケット　**ENC**:16/5
火力:〈貫〉305　**弾数**:1
発射方式:S　**持ち方**:両手
アクシデント:96　**価格**:$3,000／$1,000

0~20	21~50	51~100	101~200
−	−30	−50	−100

電子SUV:J　**戦力**:15
MC射程:0　**限界**:305
解説:タンデム式のHEAT弾を射出する無反動砲。この武器は車載できず、サイズ0の対象を目標に出来ない。また、リアクティブアーマーの効果を受けない。固定ダメージ。



クロノゴル

DR01 "ドリルランチャー"

種別:ロケット　**ENC**:14/6
火力:〈貫〉130　**弾数**:1
発射方式:S　**持ち方**:両手
アクシデント:90　**価格**:$2,000　$1,800

0~20	21~50	51~100	101~200
−10	−40	−70	−120

電子SUV:K　**戦力**:15
MC射程:0　**限界**:410
解説:先端部が超硬質ドリルになった特殊弾頭を使用するロケットランチャー。この武器はサイズ0以下の対象を目標にできない。この武器は車載できない。



ゲルマン・ホチキス

90㎜迫撃砲 Mw.01

種別：迫撃砲　**ENC**：20/3
火力：〈物〉165　85(範)　**弾数**：1
発射方式：S　**持ち方**：両手
アクシデント：99　**価格**：$500　$50

0~50	51~200	201~500	501~1000
−	−10	0	−60

電子SUV：J　**戦力**：20
MC射程：1　**限界**：165
解説：一般的な歩兵用迫撃砲。歩兵科が扱える唯一の曲射砲のため、歩兵の大砲と呼ばれる。中心点は半径3m、周辺領域は半径10m。固定ダメージ。



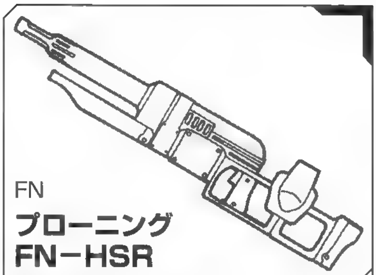
IMI

110㎜迫撃砲 M40

種別：迫撃砲　**ENC**：35/5
火力：〈物〉175／105(範)　**弾数**：1
発射方式：S　**持ち方**：両手
アクシデント：99　**価格**：$800／$80

0~50	51~200	201~500	501~1000
−	−	0	−50

電子SUV：J　**戦力**：25
MC射程：1　**限界**：175
解説：歩兵用重迫撃砲。曲射を行い、火力支援を担当する。固定ダメージ。中心点は半径5m、周辺領域は半径10m。再装填にはメジャーアクションが必要。



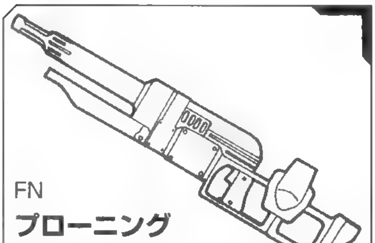
FN

ブローニング FN−HSR

種別：狙撃銃　**ENC**：9/2
火力：〈物〉90　**弾数**：3
発射方式：S　**持ち方**：両手
アクシデント：96　**価格**：$6,000／$200

0~50	51~200	201~500	501~1000
10	−10	−20	−30

電子SUV：J　**戦力**：15
MC射程：1　**限界**：145
解説：独特の形状で知られるFN社のアンチマテリアルライフル。競合製品より小型なのが特徴。大口径の12.7㎜弾を使用しての狙撃が可能である。



FN

ブローニング FN−HSR II

種別：狙撃銃　**ENC**：7/2
火力：〈物〉90　**弾数**：3
発射方式：S　**持ち方**：両手
アクシデント：96　**価格**：$14,000／$200

0~50	51~200	201~500	501~1000
10	−10	−20	−30

電子SUV：J　**戦力**：15
MC射程：1　**限界**：145
解説：ギリギリまでスケールダウンしたFN−HSR。従来型アサルトライフルとほぼ同様の重量、全長で12.7㎜弾を扱えるこのライフルは、制式サイボーグの狙撃装備として名高い。



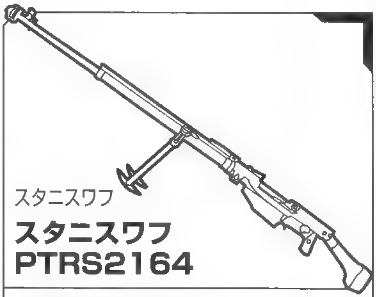
RFA

RJR01 ラムジェット

種別：狙撃銃　**ENC**：16/3
火力：〈物〉70　**弾数**：3
発射方式：S　**持ち方**：両手
アクシデント：90　**価格**：$35,000/$1,500

0~50	51~200	201~500	501~1000
−60	−30	0	0

電子SUV：K　**戦力**：20
MC射程：1　**限界**：185
解説：9㎜ラムジェット弾を使用する特殊ライフル。発射と同時に空気を吸収してさらに加速する。対象が51m以上離れている場合、火力+50、限界火力+100。この銃は特殊弾を使用できない。



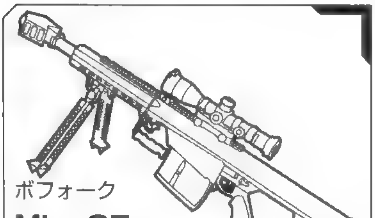
スタニスワフ

スタニスワフ PTRS2164

種別：狙撃銃　**ENC**：30/8
火力：〈物〉110　**弾数**：3
発射方式：S　**持ち方**：両手
アクシデント：99　**価格**：$10,000　$400

0~50	51~200	201~500	501~1000
−20	−20	0	0

電子SUV：M　**戦力**：20
MC射程：0　**限界**：175
解説：フルスケールの20㎜弾を発射するクラシックな対戦車ライフル。軽装甲車やホバータンクの急所をねらい打つのに使用される。大型で扱いにくいが、その分精度はいい。



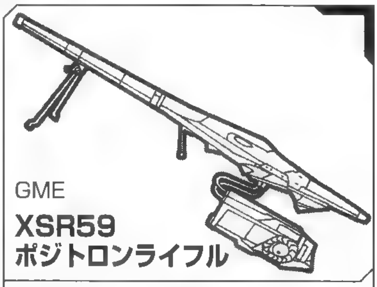
ボフォーク

Mk−65 ペイロードライフル

種別：狙撃銃　**ENC**：35/10
火力：〈物〉130　**弾数**：2
発射方式：S　**持ち方**：両手
アクシデント：92　**価格**：$40,000　$1,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
−40	−10	−10	0

電子SUV：K　**戦力**：20
MC射程：1　**限界**：305
解説：旧来のライフルでは対応できないメカニックを狙撃するために開発された超大型ライフル。20×180㎜APFSDS弾を使用する。サイズ0の対象への攻撃にSR1/2。この銃は特殊弾を使用できない。



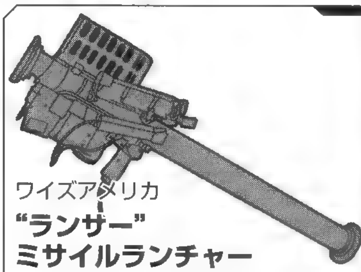
GME

XSR59 ポジトロンライフル

種別：レーザー　**ENC**：25/5
火力：〈光〉140　**弾数**：3
発射方式：S　**持ち方**：両手
アクシデント：90　**価格**：$300,000/$10,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
10	10	0	0

電子SUV：O　**戦力**：30
MC射程：2　**限界**：305
解説：陽電子加速器と呼ばれる独自のユニットを使用するレーザースナイパーライフル。悪天候にこそ弱いが、極度に正確な射撃が必要な局面で用いられる。



ワイズアメリカ

"ランサー" ミサイルランチャー

種別：ミサイル　**ENC**：30/26
火力：〈貫〉220　**弾数**：1
発射方式：S　**持ち方**：両手
アクシデント：995　**価格**：$10,000／$8,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
−	60	50	50

電子SUV：N　**戦力**：30
MC射程：1　**限界**：335
解説：歩兵用マルチパーパスミサイル。トップアタック機能を持っているため、対象が上面装甲を持っている場合は上面装甲を必ず適用する。この武器はサイズ0以下の対象を目標にできない。(レーダー誘導)

Ⅳ類武器

スキル:〈搭載火器〉
SUV:〈ENC50以下〉:I
　〈ENC150以下〉:K
　〈ENC1000以下〉:M
　〈ENC1001以上〉:O

メカニックに搭載することを前提とした火器がⅣ類である。Ⅳ類火器は特殊な装備などを用いない限り、メカニックに搭載しなければ使用できない。その性質上、Ⅳ類を使用するのはアーミーや傭兵、ハンターに限定される。

ボフォーク
5.56㎜ミニガン“スタンダードNP/MK-Ⅱ”

種別:マシンガン　**ENC**:10/4
火力:〈物〉60　**弾数**:24
発射方式:A5　**持ち方**:–
アクシデント:99　**価格**:$8,000/$400

0~50	51~200	201~500	501~1000
80	30	–	–

電子SUV:H　**戦力**:10
MC射程:0　**限界**:115
解説:小口径のガトリング砲。火力が低いため、メカニックなどにはたいした効果は期待できない。しかし、多人数のバンデッドなどを相手にする場合には有効な火器である。

FN
12.7㎜ガトリングガン G33

種別:マシンガン　**ENC**:40/3
火力:〈物〉90　**弾数**:8
発射方式:A10　**持ち方**:–
アクシデント:95　**価格**:$15,000/$10,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
80	40	–	–

電子SUV:H　**戦力**:10
MC射程:0　**限界**:145
解説:IMIの20㎜バルカンと真っ向勝負すべく老舗FN社が売り出したハンター向けガトリング砲。近距離戦闘において絶大な火力を有する。弾丸はブローニングFN-HMG(MHE、P086)と共用。

ゲルマン・ホチキス
20㎜機関砲“バルムンク”

種別:マシンガン　**ENC**:35/20
火力:〈物〉110　**弾数**:40
発射方式:S/B2/A4　**持ち方**:–
アクシデント:96　**価格**:$12,000/$1,400

0~50	51~200	201~500	501~1000
60	0	–	–

電子SUV:J　**戦力**:15
MC射程:0　**限界**:255
解説:航空機搭載用の機関砲。一撃必殺の威力を持ち装弾数も多いが、弾道性能が安定しないため遠距離射撃には不向き。専用炸裂弾を使用するため、特殊弾を使用できない。

IMI
25㎜バルカン VK-22S

種別:マシンガン　**ENC**:80/15
火力:〈物〉120　**弾数**:24
発射方式:A9　**持ち方**:–
アクシデント:90　**価格**:$75,000/$3,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
80	50	30	-10

電子SUV:J　**戦力**:20
MC射程:0　**限界**:165
解説:ベストセラーとなった20㎜バルカンの火力不足を補うべく、IMI社が満を持して投入した5砲身ガトリングガン。性能は申し分ないが発売された直後のためか、モーターに故障が多い。

東亜銃器
30㎜チェーンガン“ブルーホーネット”

種別:マシンガン　**ENC**:50/10
火力:〈物〉140　**弾数**:36
発射方式:A6　**持ち方**:–
アクシデント:99　**価格**:$40,000/$2,200

0~50	51~200	201~500	501~1000
70	40	20	20

電子SUV:K　**戦力**:20
MC射程:0　**限界**:165
解説:旧式化した“スカイハリケーン”の後継モデルとして東亜銃器が投入したチェーンガン。発射速度や射程が大きく改善された。弾丸は“スカイハリケーン”(MHE、P089)と共用。

IMI
55㎜ライフル砲 M63

種別:キャノン　**ENC**:130/30
火力:〈物〉150　**弾数**:10
発射方式:S/B2　**持ち方**:–
アクシデント:96　**価格**:$20,000/$1,500

0~50	51~200	201~500	501~1000
-10	-10	-20	-30

電子SUV:M　**戦力**:20
MC射程:0　**限界**:205
解説:軽装甲車やインセクターの主砲として人気がある55㎜オートキャノンを可能な限り小型化したもの。その結果発射速度では大きく劣るようになってしまった。この武器は特殊弾を使用できない。

ピッカーズ
75㎜オートキャノン E10“マングース”

種別:キャノン　**ENC**:200/20
火力:〈物〉160　**弾数**:3
発射方式:S/B2　**持ち方**:–
アクシデント:94　**価格**:$30,000/$3,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
-30	-20	-30	-50

電子SUV:M　**戦力**:25
MC射程:0　**限界**:310
解説:装甲車用の75㎜多用途砲をベースに、対地攻撃機用として再設計された、世界最大の航空機搭載砲。重戦車の上面装甲をトップアタックするためのものである。

ゲルマン・ホチキス
75㎜ゲルリッヒ砲“ベオウルフ”

種別:キャノン　**ENC**:200/25
火力:〈物〉200　**弾数**:6
発射方式:S　**持ち方**:–
アクシデント:88　**価格**:$50,000/$12,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
-10	10	0	-10

電子SUV:N　**戦力**:25
MC射程:1　**限界**:410
解説:砲身より砲口が細くなっているいわゆる減口径砲。砲弾が絞り出されるように射出されることで、高速の細い弾丸を射出することができる。この武器は特殊弾を使用できず、サイズ0以下の対象を目標にできない。

ラインネーデル
7.5㎝長砲身砲 KwK420

種別:キャノン　**ENC**:250/25
火力:〈物〉190　**弾数**:7
発射方式:S　**持ち方**:–
アクシデント:96　**価格**:$70,000/$5,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
-30	-20	-30	-30

電子SUV:M　**戦力**:25
MC射程:0　**限界**:305
解説:105㎜砲にも比肩する超高初速で知られる傑作戦車砲。基礎設計は第二次大戦期だが、その後も長く軽戦車の主砲として愛用されている。この武器はサイズ1以下の対象を目標にできない。

OTOメリダ
76.2㎜自動砲“ジェノヴァ”

種別:キャノン　**ENC**:400/100
火力:〈物〉220　**弾数**:36
発射方式:B2/A4　**持ち方**:–
アクシデント:96　**価格**:$100,000/$6,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
-20	-20	-30	-30

電子SUV:S　**戦力**:30
MC射程:1　**限界**:410
解説:駆逐艦やコルベット艦の主砲として用いられることが多いイタリア製の傑作自動砲。射程、威力、発射速度ともに、地上車輌が装備する同口径の砲とは比較にならない。この武器はサイズ0以下の対象を目標にできない。

ラインネーデル
8.8㎝キャノン“ナースホルン”

種別:キャノン　**ENC**:240/30
火力:〈物〉170　**弾数**:5
発射方式:S　**持ち方**:–
アクシデント:96　**価格**:$80,000/$4,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
-60	30	20	-20

電子SUV:M　**戦力**:30
MC射程:1　**限界**:305
解説:パワー不足が指摘されたPAK88を全面改良し、新設計の71口径砲身を装備したもの。長距離射撃能力は安定し、貫通力も増したが、砲身が長くなったため取り回しが悪い。この武器はサイズ1以下の対象を目標にできない。

ダリオノフ
100㎜ライフル砲 D55/54

種別:キャノン　**ENC**:200/10
火力:〈物〉190　**弾数**:1
発射方式:S　**持ち方**:―
アクシデント:90　**価格**:$80,000/$1,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
-10	0	0	0

電子SUV:J　**戦力**:20
MC射程:1　**限界**:305
解説:ハンターの強い味方を自負するダリオノフ社の新製品。電子部品に北京電脳の低価格のものを使用し、自動装填装置を排除。バギーにさえ積めるだけの軽量を実現した。この武器はサイズ0の対象を目標にできず、特殊弾を使用できない。

ラインネーデル
120㎜長砲身砲 PAK120/55

種別:キャノン　**ENC**:550/30
火力:〈物〉260　**弾数**:5
発射方式:S／B2　**持ち方**:―
アクシデント:99　**価格**:$130,000/$7,500

0~50	51~200	201~500	501~1000
-60	-40	-40	-50

電子SUV:N　**戦力**:30
MC射程:1　**限界**:410
解説:命中精度向上のために、初弾発射とほぼ同時に初弾の弾道を参考にした第二弾を連射する二点バースト機構を組み込んだ120㎜戦車砲。長砲身化されており、有効射程も長くなっている。この武器はサイズ1以下の対象を目標にできない。

王立兵器廠
120㎜ライフル砲L58“スターリング”

種別:キャノン　**ENC**:500/40
火力:〈物〉270　**弾数**:5
発射方式:S　**持ち方**:―
アクシデント:94　**価格**:$120,000/$7,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
-20	-10	-10	-10

電子SUV:N　**戦力**:30
MC射程:1　**限界**:410
解説:近代化改修された120㎜ライフル砲。非常に高い命中精度を誇り、機動戦に十分に対応できると再評価されている。この武器はサイズ0の対象を目標にできず、特殊弾を使用できない。

ダリオノフ
125㎜キャノン DAC125

種別:キャノン　**ENC**:600/35
火力:〈物〉310　**弾数**:3
発射方式:S　**持ち方**:―
アクシデント:92　**価格**:$132,000/$8,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
-60	-40	-40	-50

電子SUV:M　**戦力**:30
MC射程:1　**限界**:410
解説:ロシアで一般的な戦車砲。威力と価格、長距離射撃性能では120㎜に勝るが、信頼性と扱いやすさで劣る。この武器はサイズ1以下の対象を目標にできない。

ラインネーデル
140㎜キャノン PAK140

種別:キャノン　**ENC**:750/35
火力:〈物〉320　**弾数**:3
発射方式:S　**持ち方**:―
アクシデント:94　**価格**:$140,000 $10,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
-50	-40	-40	-30

電子SUV:M　**戦力**:30
MC射程:1　**限界**:410
解説:カタストロフ前に設計された旧式の大型戦車砲。設計が古いため装弾数に心許ない部分があるが、命中精度の高さには定評がある。この武器はサイズ1以下の対象を目標にできない。

グリフィス
155㎜キャノン“スパルク”

種別:キャノン　**ENC**:1000/70
火力:〈物〉360　**弾数**:3
発射方式:S　**持ち方**:―
アクシデント:96　**価格**:$250,000 $20,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
-60	-50	-40	-30

電子SUV:N　**戦力**:40
MC射程:1　**限界**:410
解説:老舗グリフィス社が地上戦艦の副砲として開発した主砲。重量と火力のバランスのよさから、超重戦車の大砲に転用されることも多い。この武器はサイズ2以下の対象を目標にできない。

ボフォーク
127㎜自動砲 AC19

種別:キャノン　**ENC**:1500/120
火力:〈物〉310　**弾数**:32
発射方式:B3　**持ち方**:―
アクシデント:95　**価格**:$250,000 $10,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
-80	-20	-20	-20

電子SUV:N　**戦力**:30
MC射程:3　**限界**:410
解説:コルベット艦やイージス艦などの主砲として装備される自動砲。設計はカタストロフ以前にさかのぼるが、対空・対艦両用に使える優れもの。発射速度がきわめて高いため、弾幕を形成できる。この武器はサイズ0の対象を目標にできない。

ラインネーデル
152㎜破砕砲 EC152

種別:キャノン　**ENC**:200/40
火力:〈物〉300　**弾数**:1
発射方式:S　**持ち方**:―
アクシデント:94　**価格**:$28,000/$2,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
-90	-	-	-

電子SUV:J　**戦力**:5
MC射程:0　**限界**:410
解説:頑強なトーチカや瓦礫、バリケードなどを吹き飛ばすための短砲身の大砲。威力は絶大だが、移動目標に命中させるのはほとんど不可能。この武器はサイズ2以下の対象を目標にできない。

トルテック
200㎜ロケットアシスト砲“ファルコ”

種別:キャノン　**ENC**:50/15
火力:〈物〉300　**弾数**:1
発射方式:S　**持ち方**:―
アクシデント:90　**価格**:$80,000 $2,500

0~50	51~200	201~500	501~1000
-60	-100	-120	-120

電子SUV:M　**戦力**:30
MC射程:0　**限界**:410
解説:大反動を補うためにロケット推進する大砲。汎世界紛争期には重戦闘機の主砲として、空中戦艦相手にもちいられた。1度発射したら次弾装填にはメジャーアクションが必要となる。この武器はサイズ1以下の対象を目標にできない。

ジーダークラップ
280㎜グレネーダー“K7 レパード”

種別:キャノン　**ENC**:3000/100
火力:本文　**弾数**:1
発射方式:S　**持ち方**:―
アクシデント:90　**価格**:$200,000/$10,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
-	-	-	-

電子SUV:O　**戦力**:80
MC射程:20　**限界**:―
解説:旧来の列車砲を最新技術で車載用に軽量化した長距離支援砲。この武器はマスコンバットにしか使用できない。

ジーダークラップ
800㎜グレネーダー“ジークフリード”

種別:キャノン　**ENC**:8000/120
火力:本文　**弾数**:1
発射方式:S　**持ち方**:―
アクシデント:85　**価格**:$1,000,000/$20,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
-	-	-	-

電子SUV:O　**戦力**:120
MC射程:40　**限界**:―
解説:復活した史上最大の列車砲。もちろん、現代技術をもってすればバトルトレーラーや超重戦車の車体にも積載可能。この武器はマスコンバットにしか使用できず、運用に800人の人員が必要。

東亜銃器
90㎜ハープーンガン“海神”

種別:キャノン　**ENC**:60/30
火力:〈物〉200　**弾数**:1
発射方式:S　**持ち方**:―
アクシデント:96　**価格**:$20,000/$150

0~50	51~200	201~500	501~1000
0	-	-	-

電子SUV:J　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:410
解説:鯨やそれに匹敵する水棲ミュータントを撃つためのモリ発射銃。外見はほとんど大砲にしか見えない。この武器は水中の対象にも使用できるが、サイズ0の対象を目標にできない。

ラインネーデル
50mmレールガン BZR/TYPE-L

種別:レールガン　**ENC**:60/20
火力:〈物〉240　**弾数**:10
発射方式:S　**持ち方**:–
アクシデント:92　**価格**:$120,000/$6,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
10	10	−30	−30

電子SUV:O　**戦力**:30
MC射程:1　**限界**:410
解説:改良型のレールガン。より大型の弾体を射出できるだけでなく、命中精度も向上している。発射時に余剰エネルギーが砲口から爆炎として吹き出すため、非常に派手。この武器はサイズ1以下の対象を目標にできない。

東亜銃器
88mmレールガン "イーグルフォール"

種別:レールガン　**ENC**:200/30
火力:〈物〉270　**弾数**:10
発射方式:S/B2　**持ち方**:–
アクシデント:92　**価格**:$200,000/$10,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
0	0	−10	−10

電子SUV:P　**戦力**:40
MC射程:2　**限界**:410
解説:アーミーやヴェーダのホバータンクに広く採用されている大型レールガン。巨大なフライホイールと冷却装置が鷲の翼のように見えることからこの愛称がある。この武器はサイズ1以下の対象を目標にできない。

オムニカ
117mmマスドライバーキャノン

種別:レールガン　**ENC**:600/100
火力:〈物〉320　**弾数**:5
発射方式:S/B2　**持ち方**:–
アクシデント:92　**価格**:$50,0000/ $35,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
0	0	0	−10

電子SUV:N　**戦力**:30
MC射程:1　**限界**:410
解説:宇宙開発用のマスドライバー技術を転用した最大級のレールガン。これ以上のクラスとなると、電力供給の問題からハンターが運用できるメカニックに搭載することはほぼ不可能。この武器はサイズ2以下の対象を目標にできない。

ワイズアメリカ
2.75インチロケットポッド "ブレイズB"

種別:ロケット　**ENC**:150/120
火力:〈貫〉245　**弾数**:16
発射方式:A4　**持ち方**:–
アクシデント:96　**価格**:$40,000/ $2,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
30	0	−30	–

電子SUV:J　**戦力**:40
MC射程:0　**限界**:245
解説:攻撃ヘリ用のランチャーポッドで、多数の2.75インチロケット弾を蜂の巣状に束ねて発射するもの。命中率は低いが、発射弾数の多さでとにかくそれを補う設計である。固定ダメージ。

FN/ハイフォン
70mmフレシェットロケット "ファング"

種別:ロケット　**ENC**:160/130
火力:〈物〉140　**弾数**:16
発射方式:B2/A4　**持ち方**:–
アクシデント:92　**価格**:$45,000/ $6,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
40	30	0	−40

電子SUV:J　**戦力**:30
MC射程:1　**限界**:200
解説:2.75インチロケットポッドの改修型で、一般的な徹甲榴弾ではなく、フレシェット弾を装備したロケット弾を無数にバラ撒く兵器。対象がサイズ0の場合(追加被害:シフト1)を得る。

ジーダークラップ
38cmロケットランチャー "シュツルムシタデル"

種別:ロケット　**ENC**:400/300
火力:〈貫〉500　**弾数**:5
発射方式:S　**持ち方**:–
アクシデント:96　**価格**:$120,000 $15,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
–	−100	−100	−120

電子SUV:N　**戦力**:35
MC射程:2　**限界**:410
解説:主に要塞やトーチカ、ビルなどを目標とするロケット臼砲。125kgの高性能火薬を満載した弾頭をロケットで発射する。固定ダメージ。この武器はサイズ1以下の対象を目標にできない。

カーン
対潜ロケット "クリュサオル"

種別:ロケット　**ENC**:150/120
火力:〈貫〉300　**弾数**:1
発射方式:S　**持ち方**:–
アクシデント:96　**価格**:$15,000/ $13,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
−30	−40	−40	−40

電子SUV:M　**戦力**:30
MC射程:5　**限界**:300
解説:小型魚雷をロケット推進で打ち出す兵器。射程は長いが短魚雷よりかさばるのが欠点。水面もしくは水中にいる対象しかねらえない。固定ダメージ。

ライナックス
有線ATM "レベンスキー"

種別:ミサイル　**ENC**:15/10
火力:〈貫〉200　**弾数**:1
発射方式:S　**持ち方**:–
アクシデント:96　**価格**:$8,000/ $4,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
–	80	80	–

電子SUV:N　**戦力**:30
MC射程:0　**限界**:410
解説:有線誘導型対戦車ミサイル。内蔵されたカメラを射手がリモコンで操作するため、視認できない対象には発射できない。ただし、有線のためあらゆる電磁障害を受けない。この武器はサイズ1以下の対象を目標にできない。

アシュプール
大型ATM "キュラソー"

種別:ミサイル　**ENC**:30/25
火力:〈貫〉250　**弾数**:1
発射方式:S　**持ち方**:–
アクシデント:96　**価格**:$15,000/$13,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
–	70	80	60

電子SUV:R　**戦力**:35
MC射程:1　**限界**:410
解説:アクティブ・レーダー・ホーミングタイプの対戦車ミサイル。発射と同時に誘導が始まるため、発射したメカニックが即座に待避行動を取れるのがメリット。(レーダー誘導)

ハーフムーン
ADATSランチャー A1a

種別:ミサイル　**ENC**:30/25
火力:〈物〉400　**弾数**:1
発射方式:S　**持ち方**:HP
アクシデント:90　**価格**:$50,000/ $40,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
–	40	50	60

電子SUV:N　**戦力**:30
MC射程:1　**限界**:410
解説:弾頭の爆発力ではなく、超音速で激突するその衝撃力によって対象を破壊する運動エネルギーミサイル。この武器はサイズ1以下の対象を目標にできない。(レーダー誘導)

ライナックス
AAMランチャー "ヒュペリオンIII"

種別:ミサイル　**ENC**:20/16
火力:〈貫〉200　**弾数**:1
発射方式:S　**持ち方**:–
アクシデント:96　**価格**:$8,500/ $5,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
–	80	60	40

電子SUV:N　**戦力**:30
MC射程:0　**限界**:410
解説:"ヒュペリオン"を発展させた赤外線誘導対空ミサイル。地上車両にも航空機にも手軽に取り付けることができるベストセラー。この武器は[飛行状態]の対象のみ目標にできる(赤外線誘導)。

ワイズアメリカ
AAMランチャー "ゲオルギウス"

種別:ミサイル　**ENC**:100/80
火力:〈貫〉500　**弾数**:1
発射方式:S　**持ち方**:–
アクシデント:96　**価格**:$100,000 $95,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
–	–	–	120

電子SUV:M　**戦力**:40
MC射程:2　**限界**:410
解説:弾道ミサイルや戦略爆撃機、空中戦艦などを目標にするための大型対空ミサイル。この武器は[飛行状態]でかつサイズ2以上の対象のみ目標にできる。(レーダー誘導)

ハーフムーン
SSAM−S "ハシュエル"

種別：ミサイル　**ENC**：30/25
火力：〈貫〉200　**弾数**：1
発射方式：S　**持ち方**：−
アクシデント：96　**価格**：$6,000／$3,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
−	60	70	80

電子SUV：M　**戦力**：30
MC射程：1　**限界**：305
解説：水中発射型の対空ミサイル。潜水艦や水中用コンバットシェルが装備する。水中でも使用できる。この武器は［飛行状態］でかつサイズ1以上の対象のみ目標にできる。（レーダー誘導）

アストラル・ノリンコ
"ラスニール" ハイマニューバミサイル

種別：ミサイル　**ENC**：40/30
火力：〈物〉300　**弾数**：1
発射方式：S　**持ち方**：−
アクシデント：90　**価格**：$12,000/$9,500

0~50	51~200	201~500	501~1000
60	90	80	70

電子SUV：M　**戦力**：30
MC射程：0　**限界**：410
解説：三次元ベクタードノズルによって高い機動性を誇る赤外線誘導ミサイル。近接信管もしくは時限信管で、超硬度テクタイト散弾をまき散らすため威力も高い。この武器は［飛行状態］の対象のみ攻撃できる。（赤外線誘導）

アストラダイン
6連ミサイルポッド "ヴァスキ"

種別：ミサイル　**ENC**：60/48
火力：〈貫〉200　**弾数**：6
発射方式：S／B2　**持ち方**：−
アクシデント：96　**価格**：$30,000／$20,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
−	50	80	70

電子SUV：M　**戦力**：40
MC射程：1　**限界**：410
解説：撃ちっ放し型の対戦車ミサイルを6発、箱形のポッドに詰めただけの商品。といってしまえばそれまでだが、HCSのサイドアームに、ホバータンクの主武装にと使い勝手のよい装備である。（レーダー誘導）

ブルーベイカー
アドバンス ATM "ジャハンナム"

種別：ミサイル　**ENC**：35/30
火力：〈貫〉250　**弾数**：1
発射方式：S　**持ち方**：−
アクシデント：94　**価格**：$7,000　$5,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
−	80	70	60

電子SUV：N　**戦力**：30
MC射程：1　**限界**：410
解説：タンデム式弾頭を装備した高性能対戦車ミサイル。シーカーが対機動兵器用の高性能タイプに変更されているのが特徴。この武器はサイズ0以下の対象を目標にできない。（レーダー誘導）

エルマ＆グルップ
ADAM−S "ケルビム"

種別：ミサイル　**ENC**：17/12
火力：〈貫〉200　**弾数**：4
発射方式：A6　**持ち方**：−
アクシデント：92　**価格**：$60,000／$50,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
−	70	90	80

電子SUV：O　**戦力**：40
MC射程：1　**限界**：410
解説：発展型多弾頭対戦車ミサイル。発射すると6発のマイクロミサイルが分離し、それぞれに目標を攻撃する。上面の装甲を適用する。この武器はサイズ0以下の対象を目標にできない。（レーダー誘導）

ハーフムーン
ADAM−U EVIL−47A

種別：ミサイル　**ENC**：30/25
火力：〈貫〉300　**弾数**：1
発射方式：S　**持ち方**：−
アクシデント：94　**価格**：$35,000　$30,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
−	70	90	50

電子SUV：O　**戦力**：30
MC射程：1　**限界**：410
解説：発展型ATM。目標の真上まで飛来した後に自己鍛造弾を形成し、装甲の薄い上面を貫通する。上面の装甲を適用する。この武器はサイズ1以下の対象を目標にできない。（レーダー誘導）

グリフィス＆ブルーベイカー
有線 ADAM−S "CHAOS−77S"

種別：ミサイル　**ENC**：18/12
火力：〈貫〉200　**弾数**：1
発射方式：S　**持ち方**：−
アクシデント：96　**価格**：$40,000　$35,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
−	90	90	−

電子SUV：R　**戦力**：30
MC射程：0　**限界**：410
解説：有線型ATM。リモコンでコントロールされ、対象の真上に来た時点で自己鍛造弾を生成する。上面の装甲を適用する。この武器はサイズ1以下の対象を目標にできない。

ハーフムーン
有線ADAM−W"スパイダーウェッブ"

種別：ミサイル　**ENC**：20/15
火力：〈貫〉200　**弾数**：4
発射方式：A4　**持ち方**：−
アクシデント：94　**価格**：$45,000　$43,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
−	60	60	−

電子SUV：R　**戦力**：35
MC射程：0　**限界**：410
解説：有線型ATM。発射後、さらに4個の小ミサイルに分離する有線誘導ミサイル。上面の装甲を適用する。この武器はサイズ1以下の対象を目標にできない。

グリフィス
RUR−1046　アスロック

種別：ミサイル　**ENC**：100/85
火力：〈貫〉350　**弾数**：1
発射方式：S　**持ち方**：−
アクシデント：96　**価格**：$110,000　$100,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
−	60	60	60

電子SUV：P　**戦力**：30
MC射程：5　**限界**：410
解説：水上発射型対潜水艦ミサイル。敵潜水艦目がけてロケット弾を発射し、そこからソナー誘導型魚雷が分離する。この武器は水中にいるサイズ1以上の対象しか目標にできない。

バーンスタイン
IMP−4 "シリーズ 4"

種別：ミサイル　**ENC**：20/16
火力：〈貫〉60　**弾数**：4
発射方式：A4　**持ち方**：−
アクシデント：96　**価格**：$18,000／$16,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
70	50	0	−

電子SUV：O　**戦力**：5
MC射程：0　**限界**：145
解説：4連対ミサイル迎撃用ミサイル。〈インターセプト〉に使用した場合、達成値を＋50する（オート係数による修正を含む）。通常の武器としても使えないことはないが、火力は貧弱。（レーダー誘導）

バーンスタイン
IMP−8 "シリーズ 8"

種別：ミサイル　**ENC**：45/32
火力：〈貫〉60　**弾数**：4
発射方式：A8　**持ち方**：−
アクシデント：96　**価格**：$35,000／$32,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
70	50	0	−

電子SUV：O　**戦力**：5
MC射程：0　**限界**：145
解説：8連対ミサイル迎撃用ミサイル。〈インターセプト〉に使用した場合、達成値を＋100する（オート係数による修正を含む）。通常の武器としても使えないことはないが、火力は貧弱。（レーダー誘導）

バーンスタイン
IMP−12 "シリーズ 12"

種別：ミサイル　**ENC**：70/48
火力：〈貫〉60　**弾数**：4
発射方式：A12　**持ち方**：−
アクシデント：96　**価格**：$50,000　$48,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
70	50	0	−

電子SUV：O　**戦力**：5
MC射程：0　**限界**：145
解説：12連対ミサイル迎撃用ミサイル。〈インターセプト〉に使用した場合、達成値を＋150する（オート係数による修正を含む）。通常の武器としても使えないことはないが、火力は貧弱。（レーダー誘導）

バーンスタイン
アドバンスドIMP−4

種別:ミサイル　**ENC**:40/30
火力:〈貫〉150　**弾数**:4
発射方式:A4　**持ち方**:−
アクシデント:93　**価格**:$40,000／$30,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
40	70	80	100

電子SUV:0　**戦力**:30
MC射程:1　**限界**:265
解説:大型化した対ミサイル迎撃用ミサイル。主に艦載RAM(旋回型対ミサイルファランクス)に使用される。[飛行状態]の対象のみ目標にできる。〈インターセプト〉に使用した場合、達成値を+80する(オート係数による修正を含む)。(赤外線誘導)

カーマイン
20㎜パルスレーザー PL8

種別:レーザー　**ENC**:40/15
火力:〈光〉130　**弾数**:48
発射方式:A6　**持ち方**:−
アクシデント:90　**価格**:$300,000　$6,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
70	40	10	−

電子SUV:0　**戦力**:20
MC射程:0　**限界**:310
解説:スペーシー用に開発された新型パルスレーザーガン。精度が高く、特に命中率に秀でているが、反面部品の作りがタイトで故障が多いのがたまに傷である。

UNICORN
20㎜マルチレーザー R-TEC

種別:レーザー　**ENC**:20/9
火力:〈光〉100　**弾数**:40
発射方式:S/A6　**持ち方**:−
アクシデント:94　**価格**:$220,000　$5,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
40	40	20	−

電子SUV:0　**戦力**:20
MC射程:0　**限界**:310
解説:パワーコントロールシステムを装備したパルスレーザーユニット。この武器のS射は弾丸5を消費し、火力が〈光〉180、限界火力が410となる。

インドラ
27㎜フォノンメーザー　MW-010

種別:レーザー　**ENC**:60/15
火力:〈光〉120　**弾数**:5
発射方式:S　**持ち方**:−
アクシデント:88　**価格**:$200,000　$7,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
0	0	−20	−40

電子SUV:K　**戦力**:30
MC射程:0　**限界**:305
解説:特殊な周波数を用い、水中でも威力がほとんど減殺しないメーザー砲。この武器は水中でも使用でき、水中の対象にも使用できる。

アストラダイン
90㎜ビームキャノン “スフィンクス”

種別:キャノン　**ENC**:100/20
火力:〈光〉250　**弾数**:10
発射方式:S/B3　**持ち方**:−
アクシデント:90　**価格**:$300,000/$12,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
0	0	0	0

電子SUV:S　**戦力**:55
MC射程:3　**限界**:410
解説:軍用ホバータンクの主砲として開発された大型レーザー砲。無理に小型化を行なっていないため安価なのが特徴。ただし、メンテナンスはハンターレベルで扱うにはやや難がある。対象の装甲値を半分に計算する。

アストラダイン
280㎜陽電子砲 “アーリマン”

種別:レーザー　**ENC**:4000/100
火力:〈光〉500　**弾数**:1
発射方式:S　**持ち方**:−
アクシデント:90　**価格**:$500,000/$25,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
−30	−30	−40	−50

電子SUV:T　**戦力**:40
MC射程:1　**限界**:410
解説:宇宙戦艦用に開発された陽電子ビーム砲。地球磁場や自転の影響を受けやすいため光学兵器としては命中率が悪いが、その威力は絶大である。この武器はサイズ2以下の対象を目標にできない。対象の装甲を半分に計算する。

シャルタット
アセンブルガン “ガンクラスター/レベルG”

種別:本文　**ENC**:150/55
火力:本文　**弾数**:本文
発射方式:本文　**持ち方**:−
アクシデント:本文　**価格**:$40,000／−

0~50	51~200	201~500	501~1000
本文	−	−	−

電子SUV:0　**戦力**:50
MC射程:0　**限界**:本文
解説:LMG32(MHE、P086)、火炎放射器(MHE、P087)、オートグレネーダー(MHE、P088)、20㎜バルカン(MHE、P089)、150㎜迫撃砲(MHE、P090)がひとまとめになった武器。すべて〈搭載火器〉で判定。

猿紅
スーパーキャピテーテング魚雷 “モグタン”

種別:魚雷　**ENC**:120/100
火力:〈貫〉400　**弾数**:1
発射方式:S　**持ち方**:−
アクシデント:90　**価格**:$100,000　$75 000

0~50	51~200	201~500	501~1000
−	60	70	80

電子SUV:0　**戦力**:50
MC射程:3　**限界**:410
解説:水の抵抗を極限まで抑え、超音速で目標めがけて推進する魚雷。水面もしくは水中にいる目標しかねらえず、命中箇所はかならず本体となる。この武器はサイズ1以下の対象を目標にできない。対象の装甲を半分として計算する。

ダリオノフ
“コロッセウム” 近接防禦システム

種別:ショットガン　**ENC**:40/12
火力:〈物〉165/85(範)　**弾数**:8
発射方式:S　**持ち方**:−
アクシデント:96　**価格**:$35,000　$1,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
70	−	−	−

電子SUV:P　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:165
解説:大型の散弾砲。ATMやRPGの迎撃用に開発された。パッシブレーダーポッドを装備している場合、種別:ミサイル・ロケットに対してダメージロールのタイミングで使用し、弾数を1消費することで、最終火力を−100することができる。

ラインネーデル
S−マイン “X1 ドナウ”

種別:迫撃砲　**ENC**:40/15
火力:〈物〉165/85(範)　**弾数**:4
発射方式:S　**持ち方**:−
アクシデント:96　**価格**:$15,000　$400

0~50	51~200	201~500	501~1000
50	−	−	−

電子SUV:R　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:165
解説:垂直に射出し、空中で炸裂して鉄球の雨を降らせる兵器。戦車や装甲車に接近する歩兵を掃討するのに使用される。中心点は半径5m、周辺領域は半径10m。

オルメック
500ポンドスマート爆弾 GBU-240

種別:航空爆弾　**ENC**:60
火力:〈貫〉455/255(範)　**弾数**:1
発射方式:S　**持ち方**:−
アクシデント:96　**価格**:$10,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
50	−	−	−

電子SUV:0　**戦力**:40
MC射程:0　**限界**:410
解説:目標めがけ自己誘導を行なう爆弾。中心点は半径30m、周辺領域は半径100m。固定ダメージ。この武器を使用するためには[飛行状態]でなければならず、[飛行状態]の目標には影響を与えない。(レーザー誘導)

エルメシオン
400kg爆雷 BL−33

種別:爆雷　**ENC**:500/450
火力:〈貫〉405/225(範)　**弾数**:8
発射方式:S/B2　**持ち方**:−
アクシデント:96　**価格**:$60,000　$40,000

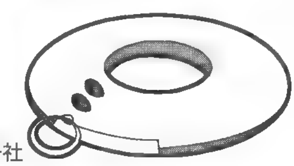
0~50	51~200	201~500	501~1000
0		−	−

電子SUV:0　**戦力**:20
MC射程:0　**限界**:410
解説:対潜水艦用の旧式爆雷投射装置。機雷の除去にも用いられる。中心点は半径30m、周辺領域は半径100m。固定ダメージ。水中の対象にのみ効果を持つ。

V類武器

スキル:〈投擲〉
SUV:C

投げつける、あるいは射出して使う武器がV類火器にカテゴリされる。これらの武器は決して一撃必殺の威力を備えてはいないが、その多くが静音であり、また一見して危険な武器とわからないものも多い。したがって、しばしば[illegible]に使用され[illegible]



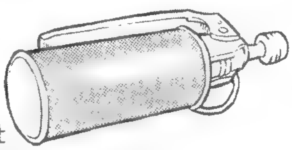
各社
円盤形手榴弾

種別:投擲　**ENC**:1　**火力**:〈物〉95　55(範)
弾数:1　**発射方式**:投擲　**持ち方**:片手
アクシデント:96　**価格**:$20　**射程**:[STR×2]m
電子SUV:−　**戦力**:5　**MC射程**:0　**限界**:95
解説:フリスビー型の手榴弾。投げやすく空力的な形状をしているため、普通の手榴弾よりもはるかに遠くまで届く。中心点は半径3m、周辺領域は半径5m。固定ダメージ。



各社
焼夷手榴弾

種別:投擲　**ENC**:1　**火力**:〈熱〉75／35(範)
弾数:1　**発射方式**:投擲　**持ち方**:片手
アクシデント:96　**価格**:$50　**射程**:[STR]m
電子SUV:−　**戦力**:5　**MC射程**:0　**限界**:75
解説:テルミットや白燐による高熱化学反応によってすべてを焼き尽くす手榴弾。主に家屋破壊や機密書類の焼却などに使われる。中心点は半径3m、周辺領域は半径5m。固定ダメージ。



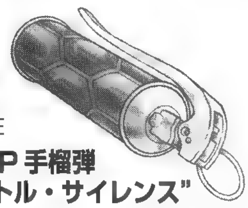
各社
スタングレネード

種別:投擲　**ENC**:1　**火力**:〈心〉75　45(範)
弾数:1　**発射方式**:投擲　**持ち方**:片手
アクシデント:96　**価格**:$10
射程:[STR]m　**電子SUV**:−
戦力:0　**MC射程**:0　**限界**:75
解説:強烈な轟音と閃光によって相手を気絶させる手榴弾。中心点は半径3m、周辺領域は半径5m。固定ダメージ。(追加被害:スタン)



各社
ゴム手榴弾

種別:投擲　**ENC**:1　**火力**:〈物〉65(範)
弾数:1　**発射方式**:投擲　**持ち方**:片手
アクシデント:96　**価格**:$10
射程:[STR]m　**電子SUV**:−
戦力:0　**MC射程**:0　**限界**:65
解説:ゴム粒弾をまき散らして相手を気絶させる鎮圧用手榴弾。固定ダメージ。中心点は半径8m、周辺領域は存在しない。(追加被害:スタン)



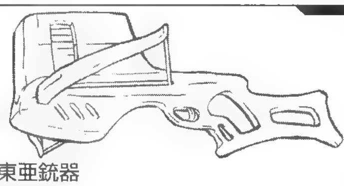
GME
EMP手榴弾 “リトル・サイレンス”

種別:投擲　**ENC**:1　**火力**:〈電〉125(範)
弾数:1　**発射方式**:投擲　**持ち方**:片手
アクシデント:90　**価格**:$100　**射程**:[STR]m
電子SUV:−　**戦力**:0　**MC射程**:0　**限界**:85
解説:電子攻撃と見なされる。中心点は半径8m、周辺領域は存在しない。範囲内のキャラクターおよびメカニックのみに有効(アイテムには影響しない)。固定ダメージ。



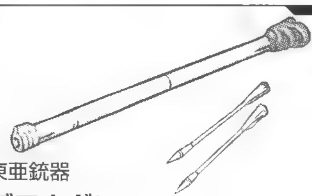
違法業者
モロトフカクテル

種別:投擲　**ENC**:2　**火力**:〈熱〉105
弾数:1　**発射方式**:投擲　**持ち方**:片手
アクシデント:90　**価格**:$10
射程:[STR]m　**電子SUV**:−
戦力:0　**MC射程**:0　**限界**:105
解説:ナパームジェリーと化学薬品によって、高い燃焼爆発力を持つ特製火炎ビン。主に暴徒や都市ゲリラ、バンデッドなどが使用する。固定ダメージ。



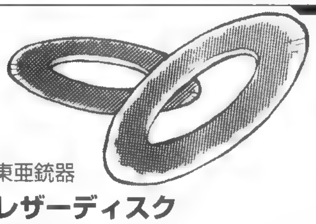
東亜銃器
リピーター

種別:弓　**ENC**:5/4　**火力**:〈物〉−10+[STR]
弾数:1　**発射方式**:S　B2　**持ち方**:片手
アクシデント:90　**価格**:$50　$4
射程:50m　**電子SUV**:G
戦力:0　**MC射程**:0　**限界**:205
解説:連射機能のついたボウガン。機構が複雑なため故障しやすいきらいはあるが、素早く敵を静粛に倒したいときには中々便利。



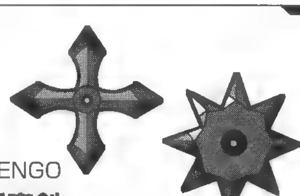
東亜銃器
ブロウガン

種別:弓　**ENC**:1　**火力**:〈物〉−20+[STR]
弾数:1　**発射方式**:S　**持ち方**:片手
アクシデント:95　**価格**:$2／$1
射程:10m　**電子SUV**:−
戦力:0　**MC射程**:0　**限界**:65
解説:吹き矢。マイナーアクションでドラッグ1回分を塗布できる。原始的な武器だが、無音無臭のため暗殺に最適である。



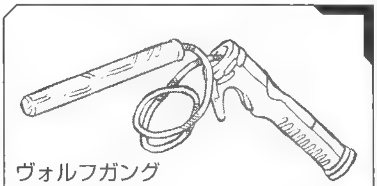
東亜銃器
レザーディスク

種別:投擲　**ENC**:2　**火力**:〈物〉10+[STR]
弾数:1　**発射方式**:投擲　**持ち方**:片手
アクシデント:96　**価格**:$8
射程:10m　**電子SUV**:−
戦力:0　**MC射程**:0　**限界**:165
解説:エッジが剃刀状になっている金属製の円盤。チャクラムとも呼ばれる。きわめて鋭い。隠蔽が容易なため、しばしば暗器として用いられる。



KENGO
手裏剣

種別:投擲　**ENC**:1　**火力**:〈物〉5+[STR]
弾数:1　**発射方式**:投擲　**持ち方**:片手
アクシデント:96　**価格**:$50　**射程**:[STR]m
電子SUV:−　**戦力**:0　**MC射程**:0　**限界**:125
解説:手裏剣。ニンジャが使う武器であるが、ニンジャマニアのために市販されている。形状はさまざまだが、データは同一とする。マイナーアクションでドラッグ1回分を塗布できる。

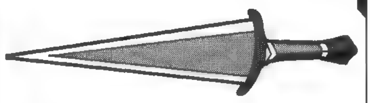


ヴォルフガング
スタンロッド

種別:投擲　**ENC**:4　**火力**:〈熱〉−10+[STR]
弾数:本文　**発射方式**:S　**持ち方**:片手
アクシデント:92　**価格**:$600　**射程**:10m
電子SUV:J　**戦力**:0　**MC射程**:0　**限界**:105
解説:ワイヤーがついた電極をコイルスプリングで飛ばし、電気ショックを与える隠し武器。射出した電極を巻き取って再使用可能な状態にするにはメジャーアクションが必要。(追加被害:スタン)

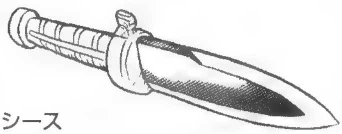
Ⅵ類武器

スキル：武器ごとに指定
SUV：I
格闘戦に使用される武器がⅥ類武器にカテゴリされる。確かに射程こそ短いが、Ⅵ類武器は信頼性が高く、また音が銃にくらべてはるかに小さい。生き残ったハンターの多くは、口々に最後に頼れるのは格闘戦だと言



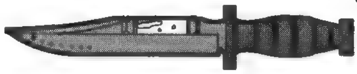
エルメシオン
サイボーグピアサー

種別：ナイフコンバット　**ENC**：1
火力：〈物〉5+【STR】　**発射方式**：格闘　**持ち方**：片手
アクシデント：96　**価格**：$500　**電子SUV**：M
戦力：0　**MC射程**：0　**限界**：165
解説：形状記憶合金で作られたナイフ。相手の体内で扇状に広がり、傷口をえぐって抜けないようにする。投擲する場合の射程は【STR】×2m。また、投擲した場合の火力に+20、限界火力に+40。



シース
スペツナズナイフ

種別：ナイフコンバット　**ENC**：1
火力：〈物〉7+【STR】　**発射方式**：格闘　**持ち方**：片手
アクシデント：95　**価格**：$100　**電子SUV**：M
戦力：0　**MC射程**：0　**限界**：155
解説：刀身をコイルスプリングで射出することが出来るナイフ。射出時の射程は10m。技能は〈特殊武器〉を使用する。刃を射出した場合の火力は〈物〉30。



シース
アサシンズナイフ

種別：ナイフコンバット　**ENC**：2
火力：〈物〉5+【STR】　**発射方式**：格闘　**持ち方**：片手
アクシデント：92　**価格**：$1,000　**電子SUV**：N
戦力：0　**MC射程**：0　**限界**：155
解説：暗殺用ナイフ。マイナーアクションでドラッグ1回分を塗布できる。その場合、命中を受けた対象に塗布したドラッグの効果を与える。塗布できるのはカートリッジにできるドラッグに限られる。



パラメシウム企画
凍結ナイフ “ダイヤモンドダスト”

種別：ナイフコンバット　**ENC**：2
火力：〈物〉5+【STR】　**発射方式**：格闘　**持ち方**：片手
アクシデント：90　**価格**：$2,000　**電子SUV**：M
戦力：0　**MC射程**：0　**限界**：155
解説：刃から凍結液を噴射し、内部から破壊するナイフ。命中効果ステップで凍結液を噴射すると、対象がサイズ1以下の場合ダメージがシフト1される。凍結液は1回まで使用できる。替えは$10／ENC1。



グリフィス
M880C チェインナイフ

種別：ナイフコンバット　**ENC**：2
火力：〈物〉2+【STR】　**発射方式**：格闘　**持ち方**：片手
アクシデント：90　**価格**：$650　**電子SUV**：J
戦力：0　**MC射程**：0　**限界**：205
解説：文字通りチェインソーの刃がついた対装甲ナイフ。マイナーアクションでモーターを起動すると、そのシーン中はチェインナイフの火力が20+【STR】に変更される。



シンクレア
メーザーナイフ “メッサー”

種別：ナイフコンバット　**ENC**：2
火力：〈光〉40　**発射方式**：格闘　**持ち方**：片手
アクシデント：92　**価格**：$20,000　**電子SUV**：N
戦力：0　**MC射程**：0　**限界**：205
解説：メーザーを磁気束するナイフ。バルキリー警備用に開発された。起動にはマイナーアクションが必要で、4ターン持続する。替えのバッテリーは$1,000、ENC1。



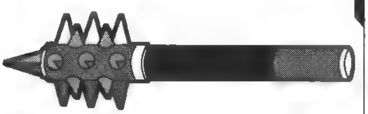
ストライカー
高速振動ナイフ “プログレッシブ”

種別：ナイフコンバット　**ENC**：3
火力：〈物〉40+【STR】　**発射方式**：格闘　**持ち方**：片手
アクシデント：94　**価格**：$30,000　**電子SUV**：M
戦力：0　**MC射程**：0　**限界**：205
解説：ナイフサイズまで小型化された高周波ブレード。技術的にはこちらのほうが高度なためやや高価。起動にはマイナーアクションが必要で、3ターン持続する。替えのバッテリーは$2,000、ENC2。



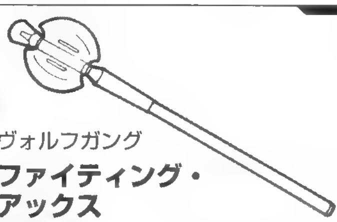
シース
狩猟刀

種別：ナイフコンバット　**ENC**：3
火力：〈物〉7+【STR】　**発射方式**：格闘　**持ち方**：片手
アクシデント：96　**価格**：$300　**電子SUV**：－
戦力：0　**MC射程**：0　**限界**：165
解説：鉈状のスチール製狩猟用ナイフ。大型の獲物を解体するために設計されているため、切ってよし、刺してよしの名品である。タウンに生活する成人ならたいていは持っていることだろう。



龍造院
単分子スパイク

種別：特殊武器　**ENC**：2　**火力**：〈物〉5+【STR】
発射方式：格闘　**持ち方**：片手
アクシデント：99　**価格**：$500　**電子SUV**：J
戦力：0　**MC射程**：0　**限界**：205
解説：単分子素材で出来たトゲつきの警棒。ただそれだけのものだが、ほぼ壊れないために暴徒との乱打戦に優れている。



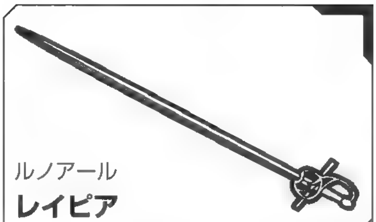
ヴォルフガング
ファイティング・アックス

種別：特殊武器　**ENC**：4　**火力**：〈物〉10+【STR】
発射方式：格闘　**持ち方**：片手
アクシデント：96　**価格**：$30　**電子SUV**：J
戦力：0　**MC射程**：0　**限界**：185
解説：戦闘用の手斧。本来はドアや窓を破壊するためのものだが、プレックスⅢのオウガたちは好んでこれを用いる。投擲も可能で、【STR】mまで届く。その場合は〈投擲〉技能を使用する。



シース
シミター

種別：特殊武器　**ENC**：4　**火力**：〈物〉10+【STR】
発射方式：格闘　**持ち方**：片手
アクシデント：96　**価格**：$400　**電子SUV**：M
戦力：0　**MC射程**：0　**限界**：185
解説：細身の斬りつけるための刀。マチェットよりは大型で、ソードというほど本格的ではない。扱いやすく軽量なので、船上で戦うバッカニアなどが装備していることが多い。



ルノアール

レイピア

種別:特殊武器　**ENC**:4　**火力**:〈物〉15+【STR】
発射方式:格闘　**持ち方**:片手
アクシデント:96　**価格**:$5,000　**電子SUV**:N
戦力:0　**MC射程**:0　**限界**:185
解説:高品質の鋼で作られた刺突剣。相手の攻撃を受け流し、瞬時に反撃する能力においては片手剣では有数のものである。見かけによらず強度も高い。主に儀礼用や装飾用に販売されている。



ストライカー

単分子ソード“ヴェクター”

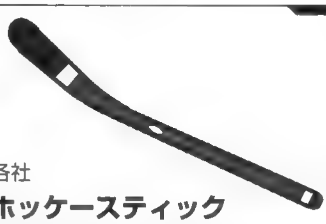
種別:特殊武器　**ENC**:5　**火力**:〈物〉20+【STR】
発射方式:格闘　**持ち方**:片手
アクシデント:99　**価格**:$6,000　**電子SUV**:S
戦力:0　**MC射程**:0　**限界**:265
解説:同社の“ネメシス”の技術を応用した単分子ソード。ブレードからグリップまで単分子構造となっている。オートプロテクター部隊の儀礼用に使われる他、大型フルボーグがナイフ代わりに使う場合もある。



KENGO

電磁スピア“一閃”

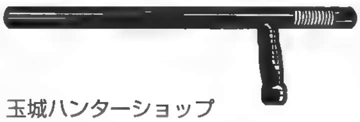
種別:特殊武器　**ENC**:8　**火力**:〈物〉20+【STR】
発射方式:格闘　**持ち方**:両手
アクシデント:95　**価格**:$3,000　**電子SUV**:N
戦力:5　**MC射程**:0　**限界**:205
解説:刺さった対象に高圧電流を流すことができる長槍。大型サイボーグとの近接戦闘に用いるべく開発された。この武器はスタン攻撃が可能である。



各社

ホッケースティック

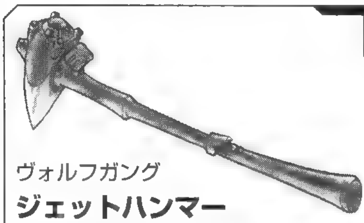
種別:特殊武器　**ENC**:5　**火力**:〈物〉10+【STR】
発射方式:格闘　**持ち方**:片手
アクシデント:96　**価格**:$50　**電子SUV**:−
戦力:0　**MC射程**:0　**限界**:145
解説:モーターホッケー(モノバイクに乗って行なう戦闘ホッケー)用の長大なホッケースティック。殴打用の武器も兼ねるため、頑丈に作られている。



玉城ハンターショップ

“マジムン”トンファー

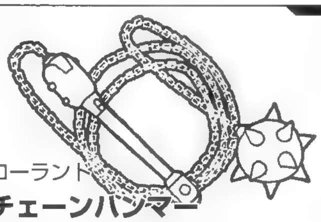
種別:特殊武器　**ENC**:4　**火力**:〈物〉10+【STR】
発射方式:格闘　**持ち方**:片手
アクシデント:95　**価格**:$150　**電子SUV**:−
戦力:0　**MC射程**:0　**限界**:145
解説:軽合金で作られた特殊なバトン。太いバトンの先端部近くに、握るための取っ手がついている。回して打つ、関節を決める、受ける、投げつける、突くなど多彩な使用法が可能。



ヴォルフガング

ジェットハンマー

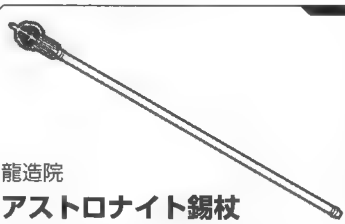
種別:特殊武器　**ENC**:10　**火力**:〈物〉20+【STR】
発射方式:格闘　**持ち方**:両手
アクシデント:96　**価格**:$1,000　**電子SUV**:J
戦力:0　**MC射程**:0　**限界**:210
解説:マイナーアクションでジェットペレットを使用すると、そのメインプロセス中の火力および限界火力に+40する。ペレットは5回まで使用できる。替えのペレットカートリッジは$20、ENC2。



ローランド

チェーンハンマー

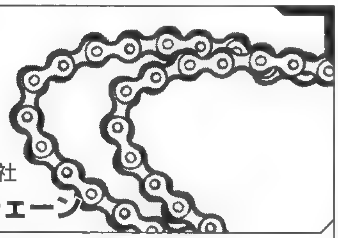
種別:特殊武器　**ENC**:8　**火力**:〈物〉20+【STR】
発射方式:格闘　**持ち方**:両手
アクシデント:99　**価格**:$850　**電子SUV**:J
戦力:0　**MC射程**:0　**限界**:210
解説:丈夫な鎖に棘つきの鉄球をつけた武器。きわめて単純な作りだが刃こぼれすることもないし、質量による衝撃力はたとえ相手がフルボーグでも機械部品を確実に破砕する。



龍造院

アストロナイト錫杖

種別:特殊武器　**ENC**:20　**火力**:〈物〉50+【STR】
発射方式:格闘　**持ち方**:両手
アクシデント:90　**価格**:$10,000　**電子SUV**:K
戦力:0　**MC射程**:0　**限界**:210
解説:劣化ウラン系の特殊素材であるアストロナイトから作り出された巨大な錫杖。重く、固く、比類ない威力を誇る。この武器による命中判定には−20の修正がある。



各社

チェーン

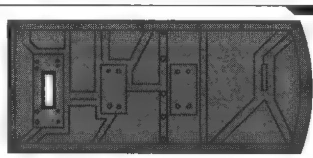
種別:特殊武器　**ENC**:7　**火力**:〈物〉10+【STR】
発射方式:格闘　**持ち方**:両手
アクシデント:96　**価格**:$10　**電子SUV**:−
戦力:0　**MC射程**:0　**限界**:210
解説:何の変哲もない、自転車などのチェーンを武器に転用したもの。クリティカルし、対象のサイズが0だった場合、転倒を与える。



アスカ技研

ミディアムシールドAS−9

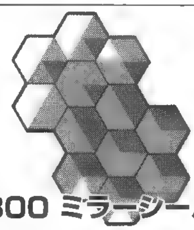
種別:特殊武器(盾)　**ENC**:5　**火力**:〈物〉2+【STR】
発射方式:格闘　**持ち方**:片手
アクシデント:95　**価格**:$500　**電子SUV**:J
戦力:0　**MC射程**:0　**限界**:105
解説:透明素材で作られた半身を覆うほどのシールド。セットアップに盾としての使用を宣言すると、REFが半減する代わりに胴体と持っている腕に対する命中時に限って物理属性に対する装甲値が+30される。



アスカ技研

ラージシールド AS−11

種別:特殊武器(盾)　**ENC**:10
火力:〈物〉6+【STR】　**発射方式**:格闘　**持ち方**:片手
アクシデント:94　**価格**:$1,000　**電子SUV**:J
戦力:0　**MC射程**:0　**限界**:105
解説:セットアップに盾としての使用を宣言すると、REFが半減する代わりに全身の物理・貫通・熱属性に対する装甲値が+40される。



RFA

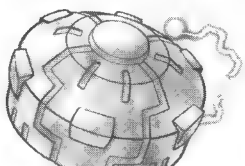
M−300 ミラーシールド

種別:特殊武器(盾)　**ENC**:8
火力:〈物〉10+【STR】　**発射方式**:格闘　**持ち方**:片手
アクシデント:96　**価格**:$3,000　**電子SUV**:J
戦力:0　**MC射程**:0　**限界**:105
解説:鏡面素材で作られた対レーザー用シールド。セットアップに盾としての使用を宣言すると、REFが半減する代わりに全身の物理・光学・熱属性に対する装甲値が+40される。

VII類武器

スキル:〈トラップ〉
SUV:G

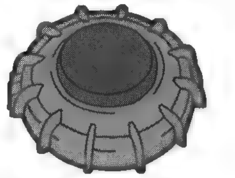
いわゆる爆薬である。主にゲリラ戦の戦場や、トレジャーハントの現場で出会うことが多いだろう。物体を破壊するという武器の目的にこれほど忠実なものも珍しい。



各社

EMP 地雷

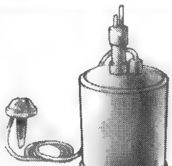
種別:地雷　**ENC**:7　**火力**:〈電〉255
アクシデント:92　**価格**:$2,000
電子SUV:J　**限界**:255
解説:強力な電磁パルスを放つ地雷。サイズ1以上のメカニックが侵入してきたのを感知して起爆する。固定ダメージで、本体にのみ有効。対象がアーティフィシャル・ボディの場合は電子SUVにのみ有効とする。



各社

ナパーム地雷

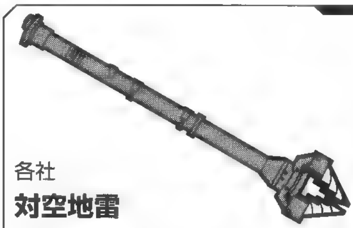
種別:地雷　**ENC**:7　**火力**:〈熱〉225
アクシデント:96　**価格**:$600
電子SUV:－　**限界**:225
解説:高熱を発する軽油系燃料に増粘剤を加えた油脂焼夷地雷。対戦車地雷同様、サイズ1以上のメカニック・アーティフィシャル・ボディが踏みつけた場合起爆する。固定ダメージ。



各社

ポップアップ式地雷

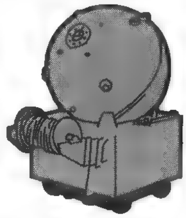
種別:地雷　**ENC**:6　**火力**:〈物〉105
アクシデント:96　**価格**:$400
電子SUV:J　**限界**:105
解説:ゴルゴン地雷とも呼ばれる。重量感知式で、設置された場所から半径3mに侵入すると空中に飛び上がって爆発する。固定ダメージで、爆発物として扱われる。爆発地点から半径10mの円内に効果をおよぼす。(追加被害:シフト2)



各社

対空地雷

種別:地雷　**ENC**:10　**火力**:〈貫〉255
アクシデント:96　**価格**:$5,000
電子SUV:J　**限界**:255
解説:地中に埋める円筒型のランチャーとセンサー。上空を航空機・ヘリ・CSが通過した場合、自動的にミサイルを発射して攻撃を行なう。ミサイルは便宜上、自動的に命中するものとする。フレアが展開されている場合、対空地雷は効果を失う。固定ダメージ。



各社

機雷

種別:機雷　**ENC**:50　**火力**:〈物〉405
アクシデント:99　**価格**:$5,000
電子SUV:－　**限界**:405
解説:伝統的な機雷。磁気、音響、金属探知など複合的な手段で船舶を感知し、起爆する。起爆した場合、半径50mに固定ダメージを与える。言うまでもないが水中にしか設置できない。

VIII類武器

スキル:武器ごとに指定
SUV:K

VIII類はコンバットシェル専用である。コンバットシェル、TCS、HCS、[illegible]のみがVIII類を使用できる。技能は〈重火器〉を使用するが、[illegible]場合はその[illegible]。また、[illegible]であるVIII類武器はそれぞれの[illegible]攻撃であるものとする。

IMI

20㎜ガトリングガン　VK－20C

種別:マシンガン　**ENC**:60/15
火力:〈物〉100　**弾数**:48
発射方式:A9　**持ち方**:両手
アクシデント:94　**価格**:$50,000/$3,500

0~50	51~200	201~500	501~1000
70	40	20	－10

電子SUV:J　**戦力**:20
MC射程:0　**限界**:155
解説:同社のVK－20バルカン砲をコンバットシェル携行用に改造したもの。重量バランスが悪くなっているため、命中精度は悪化しているが、発射速度などには代わりがない。20㎜バルカン VK－20(MHE、P089)と弾丸を共用できる。

ワイズアフリカ

20㎜コンパクトガン "ラインバッカー"

種別:ライフル　**ENC**:15/6
火力:〈物〉100　**弾数**:5
発射方式:S　B2　**持ち方**:片手
アクシデント:96　**価格**:$2,500/$300

0~50	51~200	201~500	501~1000
－10	－60	－	－

電子SUV:M　**戦力**:10
MC射程:0　**限界**:145
解説:コンバットシェルサイズのハンドガン。それなりの装弾数と火力を両立させたサイドアームとして設計された。SM119などと違い趣味性は低いため火力も精度もそれなりだが、その分安価で使いやすい。

マッセナ＝ランヌ

27㎜フレシェットライフル CRS135

種別:ライフル　**ENC**:32/10
火力:〈物〉140　**弾数**:12
発射方式:S/B2/A3　**持ち方**:両手
アクシデント:93　**価格**:$18,000/$1,200

0~50	51~200	201~500	501~1000
－10	－20	－60	－90

電子SUV:K　**戦力**:20
MC射程:0　**限界**:220
解説:27㎜の徹甲炸裂フレシェット弾を使用するライフル。最大の売り物はその弾形状で、水中でも使用できること。ただし、最大射程は200mとなる。この武器は特殊弾を使用できない。

ボフォーク

30㎜カービン MK－132 "スターダスト"

種別:ライフル　**ENC**:28/6
火力:〈物〉140　**弾数**:8
発射方式:S/B2　**持ち方**:片手
アクシデント:96　**価格**:$6,000/$600

0~50	51~200	201~500	501~1000
0	－40	－60	－110

電子SUV:J　**戦力**:20
MC射程:0　**限界**:155
解説:30㎜バスターライフルの銃身を切り詰め、接近戦闘用に軽量化したもの。遠距離命中精度は犠牲になっているが、片手で扱える火器としてはかなりの火力を持つ。

ワイズジャパン

30㎜コマンドウライフルII

種別:ライフル　**ENC**:50/30
火力:〈物〉140　**弾数**:8
発射方式:B2/A4　**持ち方**:片手
アクシデント:92　**価格**:$20,000/$1,700

0~50	51~200	201~500	501~1000
0	－30	－50	－90

電子SUV:M　**戦力**:40
MC射程:0　**限界**:200
解説:元々はTCS"ランスロット"用に開発されたライフル。90㎜迫撃砲(P055)、火炎放射器(MHE、P087)、クラッシャーナイフ(MHE、P097)、シークレットミサイル2発(P067)が組み込まれている。ただし、同時に使用できるのは常に一種類だけ。

UNICORN
30㎜スナイパーライフル CR280

種別:ライフル　**ENC**:35/6
火力:〈物〉140　**弾数**:4
発射方式:S　**持ち方**:両手
アクシデント:96　**価格**:$12,000／$400

0~50	51~200	201~500	501~1000
20	10	10	0

電子SUV:J　**戦力**:25
MC射程:1　**限界**:220
解説:同社の30㎜バスターライフルからフルオート機構を取り外し、銃身を伸ばして狙撃性能を高めたライフル。威力は競合他社の55㎜や88㎜に劣るが、命中精度と軽さではひけを取らない。

ボフォーク
40㎜ライフル Mk-155

種別:ライフル　**ENC**:100/30
火力:〈物〉160　**弾数**:20
発射方式:B3/A6　**持ち方**:両手
アクシデント:96　**価格**:$85,000／$400

0~50	51~200	201~500	501~1000
30	50	40	0

電子SUV:K　**戦力**:20
MC射程:1　**限界**:255
解説:対空迎撃用の大型機関砲をほとんど無理矢理ぶった切ってライフル状に改造したもの。あきらかにオーバースケールなアイテムである。この武器は使用者がサイズ1以上でなければ使用できない。

マッセナ=ランヌ
76㎜自動砲"サザンクロス"

種別:キャノン　**ENC**:30/20
火力:〈物〉180　**弾数**:3
発射方式:S/B3　**持ち方**:片手
アクシデント:95　**価格**:$100,000／$3,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
-20	0	-10	-30

電子SUV:J　**戦力**:10
MC射程:1　**限界**:310
解説:サハラゲートのBランクランドブラスター、シャルル・ベルナデットが愛用したことで知られる大型砲。肩に銃身を固定して使用するため、装備には手だけでなく、肩ハードポイントひとつを使用する必要がある。

東都JCN
88㎜リボルバーカノン

種別:キャノン　**ENC**:60/20
火力:〈物〉150　**弾数**:5
発射方式:S/B2　**持ち方**:片手
アクシデント:96　**価格**:$70,000/$2,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
-50	-100	-120	-140

電子SUV:K　**戦力**:10
MC射程:0　**限界**:255
解説:重コンバットシェルのサイドアームという位置づけで開発された巨大なリボルバー。リボルバーなのは趣味性というより、動作確実性を重視したためである。この武器は使用者がサイズ1以上でなければ使用できない。

ラインネーデル
120㎜ロングライフル PAK120K

種別:キャノン　**ENC**:90/20
火力:〈物〉230　**弾数**:3
発射方式:S　**持ち方**:両手
アクシデント:96　**価格**:$120,000　$8,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
-20	-20	-60	-80

電子SUV:L　**戦力**:35
MC射程:1　**限界**:410
解説:空中戦艦用の120㎜両用高角砲にトリガーをつけて重コンバットシェル用に改造したライフル。この武器はサイズ1以下の対象を目標にできず、使用者がサイズ1以上でなければ使用できない。

大連砲廠
155㎜ロングライフル"グレートアーム"

種別:キャノン　**ENC**:100/30
火力:〈物〉270　**弾数**:5
発射方式:S　**持ち方**:両手
アクシデント:88　**価格**:$130,000　$10,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
-80	-40	60	-100

電子SUV:L　**戦力**:35
MC射程:1　**限界**:410
解説:重コンバットシェル用アンチマテリアルライフルという位置づけで開発された超大型自動砲。この武器はサイズ1以下の対象を目標にできず、使用者がサイズ1以上でなければ使用できない。

グインチェスター
155㎜散弾砲 M9"ガーンズバック"

種別:ショットガン　**ENC**:70/20
火力:〈物〉300/150(範)　**弾数**:2
発射方式:S/B2　**持ち方**:両手
アクシデント:96　**価格**:$60,000/$2,200

0~50	51~200	201~500	501~1000
50	-	-	-

電子SUV:K　**戦力**:5
MC射程:0　**限界**:350
解説:市街戦用に開発された超接近戦用のショットガン。チタニウム製の散弾をまき散らす。CSの機動性と自由度の高い射角がなければまともには使えない。固定ダメージ。中心点は目標点のみ、周辺領域は半径5m。

東亜銃器
40㎜ロックガン F-867"デスロッカー"

種別:レールガン　**ENC**:50/17
火力:〈物〉150　**弾数**:4
発射方式:S／B3　**持ち方**:両手
アクシデント:92　**価格**:$25,000　$4,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
-10	10	-30	-50

電子SUV:M　**戦力**:30
MC射程:1　**限界**:305
解説:F-556の大型化バージョン。バッテリー出力に大差がないためフルスケールの40mmレールガンほどの威力はない。S射の場合、より多くの電力を一発に回せるため、火力および限界火力が+30される。

オイゲンシュタット
88㎜レールガン OGX/88

種別:レールガン　**ENC**:65/20
火力:〈物〉210　**弾数**:2
発射方式:S、B2　**持ち方**:両手
アクシデント:80　**価格**:$75,000　$5,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
-10	0	-10	-30

電子SUV:M　**戦力**:20
MC射程:1　**限界**:410
解説:強襲型CS、イェーガーブリッツと同時発売された88㎜レールガン。小型高性能だがフライホイールの設計に致命的な欠陥がある。この武器を用いた攻撃でアクシデントが発生した場合、本体およびこの武器に固定火力〈熱〉400のダメージ。

東亜銃器
大型ソリッドシューター CSSC-4

種別:ソリッドシューター　**ENC**:20/15
火力:本文　**弾数**:2
発射方式:S　**持ち方**:片手
アクシデント:96　**価格**:$2,200／$100

0~50	51~200	201~500	501~1000
-30	-50	-	-

電子SUV:N　**戦力**:20
MC射程:0　**限界**:本文
解説:発射できる弾丸はⅢ類ソリッドシューターと同じだが、火力、周辺火力、限界火力に+40される。ただし、ひとつのマガジンには同種の弾丸しか装填できない。この装備はハードポイントにも取り付けられる。

カーマイン
10㎜パルスレーザーライフル PL7C

種別:レーザー　**ENC**:25/9
火力:〈光〉100　**弾数**:48
発射方式:A7　**持ち方**:片手
アクシデント:95　**価格**:$200,000　$5,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
40	10	-	-

電子SUV:O　**戦力**:20
MC射程:0　**限界**:225
解説:カーマイン社のロングセラーレーザー兵器であるPL7をコンバットシェルの手持ち火器にカスタマイズしたレーザーマシンガン。歩兵や軽車両に対しては絶大な威力を発揮する。

グリフィス
30㎜イオンレーザーライフル ILR

種別:レーザー　**ENC**:30/5
火力:〈光〉130　**弾数**:1
発射方式:S　**持ち方**:両手
アクシデント:90　**価格**:$35,000　$1,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
0	0	-40	-120

電子SUV:L　**戦力**:10
MC射程:0　**限界**:355
解説:降下装甲兵用に開発されたイオン誘導型レーザーライフル。射程は短くバッテリーも発射のために交換しなければならないが、軽量で近距離での命中精度と火力については申し分ない。

インドラ

40㎜レーザーライフル CRL-40

種別:レーザー　**ENC**:60/15
火力:〈光〉200　**弾数**:4
発射方式:S　**持ち方**:片手
アクシデント:88　**価格**:$550,000/ $8,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
50	30	0	-10

電子SUV:L　**戦力**:35
MC射程:1　**限界**:355
解説:主に空間戦闘用に開発された大型レーザーキャノン。バッテリーサイズの割に発射回数が少ないのが難点であるが、命中精度と威力は折り紙付き。この武器はサイズ0以下の対象を目標にできない。

GME

88㎜レーザーライフル"バスターランチャー"

種別:レーザー　**ENC**:100/25
火力:〈光〉300　**弾数**:3
発射方式:S　**持ち方**:両手
アクシデント:85　**価格**:$800,000　$12,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
-30	-10	0	-10

電子SUV:N　**戦力**:40
MC射程:3　**限界**:410
解説:超大出力の携帯レーザー砲。一発発射するごとに、エネルギーカートリッジを派手に排莢する。使用した次のターンは冷却のため使用できない。この武器はサイズ0以下の対象を目標にできず、対象の装甲を半分にして計算する。

アシュプール

ビームスプレーガン"インフェルノ"

種別:レーザー　**ENC**:35/15
火力:〈光〉205/155(範)　**弾数**:3
発射方式:S　**持ち方**:片手
アクシデント:86　**価格**:$600,000　$8,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
80	-	-	-

電子SUV:M　**戦力**:25
MC射程:0　**限界**:205
解説:荷電粒子のシャワーを発射し、多数の敵を一度に掃討するビーム兵器。別名ビームショットガン。この武器は固定ダメージを与え、種別:ショットガンとしても扱う。中心点は半径3m、周辺領域は半径10m。

アストラダイン

メーザーライフル MR32

種別:レーザー　**ENC**:55/10
火力:〈光〉155　**弾数**:2
発射方式:S　**持ち方**:両手
アクシデント:90　**価格**:$140,000/ $5,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
20	0	-	-

電子SUV:R　**戦力**:10
MC射程:0　**限界**:155
解説:メーザー波照射ライフル。ヴィークルを狙った場合、乗員全体にダメージを与える。(本体には影響しない)乗員はヴィークルの装甲を適用できる。固定ダメージを与え、乗員の機動回避はSR1/4になる。

ライナックス

ハンドロケットポッド HRP-74

種別:ロケット　**ENC**:60/50
火力:〈貫〉235　**弾数**:12
発射方式:S/A4　**持ち方**:片手
アクシデント:96　**価格**:$15,000/$10,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
-	-20	-80	-100

電子SUV:J　**戦力**:40
MC射程:1　**限界**:235
解説:66㎜ロケット弾を箱形のボックスに詰め込み、トリガーと照準器を取り付けたロケットポッド。命中精度は悪いがとにかくロケット弾をバラ撒くことができるため、トリガーハッピーなパイロットに人気。固定ダメージ。

ライナックス

ハンドロケットラック HRP-76

種別:ロケット　**ENC**:75/70
火力:〈貫〉350　**弾数**:4
発射方式:S/B2　**持ち方**:片手
アクシデント:96　**価格**:$5,000/ $4,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
-	-30	-70	-

電子SUV:J　**戦力**:40
MC射程:0　**限界**:350
解説:皿形の発射台に200㎜ロケット弾を4発並べただけの非常に単純なランチャー。作りはイージーだが威力は折り紙付きである。固定ダメージ。この武器はサイズ0以下の対象を目標にできない。

ローランド

ノイエパンツァーファウスト

種別:ロケット　**ENC**:30/-
火力:〈貫〉400　**弾数**:1
発射方式:S　**持ち方**:片手
アクシデント:90　**価格**:$5,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
-40	-	-	-

電子SUV:J　**戦力**:30
MC射程:0　**限界**:410
解説:使い捨ての大型ロケットランチャー。固定ダメージ。この武器はサイズ0以下の対象を目標にできない。この武器は手持ち武器だが、容量が許せばハードポイントに取り付けてもよい。

ローランド

ノイエパンツァーシュレック

種別:ロケット　**ENC**:100/60
火力:〈貫〉505　**弾数**:1
発射方式:S　**持ち方**:片手
アクシデント:96　**価格**:$30,000/ $1,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
-	-40	-80	-120

電子SUV:K　**戦力**:30
MC射程:1　**限界**:410
解説:単発の大型ロケットランチャー。一応誘導装置がついているという触れ込みだが、気のせいとしか思えないほど命中率が悪い。固定ダメージ。この武器はサイズ1以下の対象を目標にできない。

ハーフムーン

ハンドミサイルランチャー M5

種別:ミサイル　**ENC**:50/40
火力:〈貫〉220　**弾数**:1
発射方式:S/B2　**持ち方**:片手
アクシデント:95　**価格**:$25,000/ $20,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
-	80	70	60

電子SUV:M　**戦力**:30
MC射程:1　**限界**:410
解説:センサーを取り付けた銃型のレールの左右と上部に、ボックスに収められた対戦車ミサイルを装備しただけ、といえばそれまでのアイテム。手軽に大火力が得られる。(レーダー誘導)

東亜銃器

フレイムスロウワー"プラネットボンバーⅡ"

種別:火炎放射器　**ENC**:40/20
火力:〈熱〉185(範)　**弾数**:3
発射方式:S　**持ち方**:片手
アクシデント:92　**価格**:$20,000/$500

0~50	51~200	201~500	501~1000
30	-	-	-

電子SUV:K　**戦力**:10
MC射程:0　**限界**:185
解説:巨大な火炎放射器。この武器は手持ち武器だが、容量が許せばハードポイントに取り付けてもよい。この武器は固定ダメージを与え、長さ50メートル、幅5メートル内にいる対象すべてを攻撃する。

カーマイン

5.56㎜ガンポッド G5-B

種別:マシンガン　**ENC**:10/2
火力:〈物〉60　**弾数**:24
発射方式:B2/A4　**持ち方**:HP
アクシデント:99　**価格**:$1,200/ $15

0~50	51~200	201~500	501~1000
40	-	-	-

電子SUV:J　**戦力**:10
MC射程:0　**限界**:115
解説:ハードポイントに装備する涙滴型のマシンガン。口径はアサルトライフル並のため、装甲目標にはとてもまともな効果は望めないが、発射速度が速いため、サイドアームとしては十分な性能と信頼性を有している。

カーマイン

レーザーガンポッド L2

種別:レーザー　**ENC**:5/2
火力:〈光〉40　**弾数**:16
発射方式:A3　**持ち方**:HP
アクシデント:90　**価格**:$13,000/ $1,400

0~50	51~200	201~500	501~1000
40	-	-	-

電子SUV:M　**戦力**:15
MC射程:0　**限界**:205
解説:ハードポイントに装備するレーザーガンユニット。値段は高いが、効果は絶大である。油断して接近してきた敵に、レーザーの熱いキスをお見舞いしてやることができる。

カーマイン
ビームガンポッド B3

種別:レーザー　**ENC**:30/10
火力:〈光〉140　**弾数**:2
発射方式:S/B2　**持ち方**:HP
アクシデント:85　**価格**:$50,000／$1,400

0~50	51~200	201~500	501~1000
10	0	–	–

電子SUV:M　**戦力**:15
MC射程:0　**限界**:310
解説:ハードポイントに装備するほぼ単発の荷電粒子ガンポッド。弾丸はレーザーガンポッドと共用である。

エルメシオン
パイルショット PS77

種別:レールガン　**ENC**:30/10
火力:〈物〉210　**弾数**:1
発射方式:S　**持ち方**:HP
アクシデント:90　**価格**:$6,000／$1,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
-50	–	–	–

電子SUV:L　**戦力**:5
MC射程:0　**限界**:310
解説:特殊合金製の尖った金属棒を超電磁コイルで射出する武器。きわめて射程が短く命中精度も悪いが、威力だけはある。この武器は水中でも使用でき、対象がサイズ0の場合(追加被害:シフト1)を得る。

ダッヂシグナル
グレネードランチャー“サーペント”

種別:ロケット　**ENC**:30/17
火力:〈物〉175／115(範)　**弾数**:1
発射方式:S　**持ち方**:HP
アクシデント:96　**価格**:$2,300／$2,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
20	-40	-60	-90

電子SUV:J　**戦力**:30
MC射程:0　**限界**:175
解説:ハードポイント搭載用の大型グレネードロケット。同社の“コブラ”より大型で、その分射程が長い。固定ダメージ。中心範囲は半径3m、周辺領域は半径10m。

ダッヂシグナル
8連ロケットポッド“バイパー”

種別:ロケット　**ENC**:40/30
火力:〈貫〉240　**弾数**:8
発射方式:S／A4　**持ち方**:HP
アクシデント:96　**価格**:$10,000／$8,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
0	-40	-80	-100

電子SUV:J　**戦力**:40
MC射程:1　**限界**:240
解説:ハードポイントに装備する8連装70mmロケットランチャー。命中精度はお粗末だが、安価にロケットの雨を降らせることができる。手軽に支援火力を得たい場合には最適。この武器は〈搭載火器〉技能を使用する。固定ダメージ。

ライナックス
マイクロミサイルポッド“アイアコス”

種別:ミサイル　**ENC**:30/20
火力:〈貫〉200　**弾数**:8
発射方式:B2/A4　**持ち方**:HP
アクシデント:90　**価格**:$50,000／$40,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
70	60	70	–

電子SUV:M　**戦力**:40
MC射程:0　**限界**:410
解説:最新型のマイクロミサイルを発射するポッド。サイズは小さいが、旧来のミサイルに匹敵する威力がある。近接戦闘で弾幕を張るために使われる。この武器は〈搭載火器〉技能を使用する。(レーダー誘導)

ライナックス
2連SAMポッド“ヘリオス”

種別:ミサイル　**ENC**:20/12
火力:〈貫〉150　**弾数**:2
発射方式:S　**持ち方**:HP
アクシデント:96　**価格**:$12,000／$5,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
–	80	40	20

電子SUV:M　**戦力**:30
MC射程:1　**限界**:410
解説:コンバットシェルのハードポイントに設置するために、センサー付きの箱形ユニットに地対空ミサイルを収めたユニット。この武器は〈搭載火器〉技能を使用し、[飛行状態]の目標以外対象にできない。(赤外線誘導)

ライナックス
2連ATMポッド“ステュクス”

種別:ミサイル　**ENC**:15/12
火力:〈貫〉200　**弾数**:2
発射方式:S　**持ち方**:HP
アクシデント:96　**価格**:$15,000/$6,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
–	70	80	60

電子SUV:M　**戦力**:40
MC射程:1　**限界**:410
解説:コンバットシェルのハードポイントに設置するために、センサー付きの箱形ユニットに対戦車ミサイルを収めたユニット。この武器は〈搭載火器〉技能を使用し、サイズ0以下の対象を目標にできない。(レーダー誘導)

マクベス
シークレットミサイル“ハイドボム”

種別:ミサイル　**ENC**:3/3
火力:〈貫〉60　**弾数**:1
発射方式:S　**持ち方**:HP
アクシデント:90　**価格**:$500／$450

0~50	51~200	201~500	501~1000
30	–	–	–

電子SUV:J　**戦力**:5
MC射程:0　**限界**:155
解説:この武器はⅢ類、Ⅶ類武器(HP搭載のものと格闘武器を除く)およびシールドに取り付けることができる。その場合、武器のENCにこの武器のENCを加算する。この武器は〈搭載火器〉技能を使用する。(レーダー誘導)

マッセナ=ランヌ
ハーケンランチャー CSV

種別:ワイヤー　**ENC**:50/–
火力:〈物〉200　**弾数**:–
発射方式:S　**持ち方**:HP
アクシデント:96　**価格**:$20,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
-30	–	–	–

電子SUV:R　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:310
解説:重コンバットシェル用ワイヤーランチャー。この武器を装備している場合、ワイヤーランチャーを装備しているものとして扱う。この武器は〈特殊武器〉技能を使用する。

IMI
テルミット重手榴弾“アバ”

種別:投擲　**ENC**:10
火力:〈熱〉135／105(範)　**弾数**:1
発射方式:S　**持ち方**:片手
アクシデント:96　**価格**:$100

0~50	51~200	201~500	501~1000
0	–	–	–

電子SUV:–　**戦力**:35
MC射程:0　**限界**:135
解説:コンバットシェル用のテルミット手榴弾。破壊力はそこまででもないが、高熱によって火災を引き起こす。固定ダメージ。この武器は〈投擲〉技能を使用する。中心範囲は半径3m、周辺領域は半径10m。

ダッヂシグナル
ハンドグレネード“ポテトマッシャー”

種別:投擲　**ENC**:40
火力:〈貫〉305／155(範)　**弾数**:1
発射方式:S　**持ち方**:片手
アクシデント:96　**価格**:$150

0~50	51~200	201~500	501~1000
0	–	–	–

電子SUV:–　**戦力**:45
MC射程:0　**限界**:410
解説:航空爆弾に投擲用の柄をとりつけたCS用手榴弾。中心点は半径5m、周辺領域は半径20m。固定ダメージで、[飛行状態]でかつサイズ3以下の対象にはダメージを与えることができない。

ダッヂシグナル
ヘビーグレネード“ペッパーミル”

種別:投擲　**ENC**:80
火力:〈貫〉455／255(範)　**弾数**:1
発射方式:S　**持ち方**:片手
アクシデント:96　**価格**:$2,000

0~50	51~200	201~500	501~1000
-50	–	–	–

電子SUV:–　**戦力**:45
MC射程:0　**限界**:410
解説:大型航空爆弾に投擲用の柄をとりつけたHCS用手榴弾。中心点は半径5m、周辺領域は半径20m。固定ダメージで、[飛行状態]でかつサイズ3以下の対象にはダメージを与えることができない。

ストライカー
アイアンクロー “ヘルキャット”
種別：素手戦闘　**ENC**：10
火力：〈物〉50+［STR］　**発射方式**：－
持ち方：HP　**アクシデント**：96
価格：$1,000　**電子SUV**：－
戦力：5　**MC射程**：0
限界：410
解説：単結晶鋼で作られた格闘戦クロー。使用しない時は折りたたんでおくことができる。作りは単純だが扱いはそのぶんたやすい。腕のハードポイントにのみ装備できる。

パラメシウム企画
電磁ナックル “ショックさんジャンボ”
種別：素手戦闘　**ENC**：5
火力：〈熱〉0+［STR］　**発射方式**：－
持ち方：片手　**アクシデント**：92
価格：$300　**電子SUV**：M
戦力：5　**MC射程**：0
限界：410
解説：殴りつけると同時に高圧電流を流すことが出来るファイティングナックル。電流自体はコンバットシェルから供給されるため、事実上無制限に使用できる。

スタンフォード
インパクトナックル “シェルノッカーII”
種別：素手戦闘　**ENC**：10
火力：〈貫〉0+［STR］　**発射方式**：－
持ち方：HP　**アクシデント**：90
価格：$500　**電子SUV**：M
戦力：5　**MC射程**：0
限界：410
解説：先端に指向性爆薬のついたナックルガード。使用時にのみ拳にマウントされ、着弾すると爆発してなくなる。そのため使い捨て。
　腕のハードポイントにのみ装備することができ、使用時には自動的に拳に装着される。攻撃が外れた場合は使用回数は減らない。

グリフィス
高速振動ナイフ VK1000
種別：ナイフコンバット　**ENC**：8
火力：〈貫〉80+［STR］　**発射方式**：－
持ち方：片手　**アクシデント**：90
価格：$120,000　**電子SUV**：L
戦力：5　**MC射程**：0
限界：410
解説：高速振動によってあらゆる物体を切断するナイフ。コンバットシェルのサイドアームとしては、価格を別にすればもっとも取り回しやすいもののひとつである。
　起動にマイナーアクションを必要とし、10ターン持続する。

スタンフォード
電磁ロッド “ブルーサイレン”
種別：特殊武器　**ENC**：15
火力：〈熱〉30+［STR］　**発射方式**：－
持ち方：片手　**アクシデント**：92
価格：$500　**電子SUV**：M
戦力：5　**MC射程**：0
限界：310
解説：命中すると同時に、対象に高圧電流を流すロッド。主に物理的破壊より、電子機器などへの損壊を重視している。電源はコンバットシェル本体から供給されるため、事実上無制限。

ソーリンゲン
ダブルハーケン
種別：特殊武器　**ENC**：15
火力：〈物〉40+［STR］　**発射方式**：－
持ち方：両手　**アクシデント**：99
価格：$800　**電子SUV**：－
戦力：5　**MC射程**：0
限界：315
解説：パイル射出器の弾体である尖った特殊単結晶鋼の棒。単なる頑丈な棒であるが、戦車の装甲をブチ抜くためのアイテムなので非常用武器としても人気がある。発射せずに引き抜いた場合、このデータを使用すること。また、命中した後に敵から引っこ抜いてもこのデータとして運用できる。

ソーリンゲン
アイアンソード “ファルカタ”
種別：特殊武器　**ENC**：10
火力：〈物〉40+［STR］　**発射方式**：－
持ち方：片手　**アクシデント**：99
価格：$2,000　**電子SUV**：－
戦力：5　**MC射程**：0
限界：315
解説：剣の形に整形して申し訳程度に研いだ鉄塊。ただそれだけのアイテムだが、頑丈であることには違いなく、しばしばコンバットシェル用のサイドアームとして用いられる。

スタニスワフ
アイアンランス “ソウルオブナイト”
種別：特殊武器　**ENC**：30
火力：〈物〉40+［STR］　**発射方式**：－
持ち方：片手　**アクシデント**：95
価格：$5,000　**電子SUV**：－
戦力：5　**MC射程**：0
限界：315
解説：金属製の長大なランス。ほとんど儀礼用の装備だが、突撃に使用した場合、その威力はあなどれないものになる。MV100以上のコンバットシェルが使用した場合、火力および限界火力に+40する。

グインチェスター
パイルバンカー “テスタロッサ”
種別：特殊武器　**ENC**：30
火力：〈物〉170+［STR］　**発射方式**：－
持ち方：HP　**アクシデント**：95
価格：$30,0000／$1,000　**電子SUV**：N
戦力：5　**MC射程**：0
限界：410
解説：40㎜液体炸薬弾のカートを3つ束ねて同時に炸裂させ、すさまじい威力を得る特製パイルバンカー。あるブラッディゲームのチャンプが特注したものだという。弾数は1発で、弾丸は$1,000、10ENC。

東亜銃器
フレイル “モルゲンステルン”
種別：特殊武器　**ENC**：25
火力：〈物〉50+［STR］　**発射方式**：－
持ち方：片手　**アクシデント**：99
価格：$1,000　**電子SUV**：－
戦力：5　**MC射程**：0
限界：315
解説：鎖の先端に棘のついた鉄球が取り付けられた、中世ヨーロッパのモーニングスターを大型化した武器。ただ振り回すだけの原始的な武器だが、ジャムらず、ハッキングされず、弾切れを起こさないのが強み。

各社
CS 用シャベル
種別：特殊武器　**ENC**：10
火力：〈物〉20+［STR］　**発射方式**：－
持ち方：片手　**アクシデント**：90
価格：$500　**電子SUV**：－
戦力：5　**MC射程**：0
限界：210
解説：コンバットシェル用のシャベル。メガ=シティやタウンのどこでも、旧式化したコンバットシェルがシャベル片手に作業を行なっているのを見ることが出来るだろう。
　CSサイズのバケットやピッケル、農作業用の鍬なども同様のデータを持つものとする。

アスカ技研
ブースターブレード “藤堂”
種別：特殊武器　**ENC**：30
火力：〈物〉40+［STR］　**発射方式**：－
持ち方：両手　**アクシデント**：94
価格：$65,000　**電子SUV**：M
戦力：5　**MC射程**：0
限界：410
解説：コンバットシェル用の片刃剣の峰に、宇宙船用の姿勢制御ペレットを並べたもの。斬撃時に点火し、加速を得る。
　1シーンに1回だけ、攻撃の直前に宣言することで、火力+60することができる。オートアクションとする。

ワイズジャパン
高周波ブレード“コテツ”
種別:特殊武器　**ENC**:40
火力:〈物〉120+【STR】　**発射方式**:–
持ち方:両手　**アクシデント**:92
価格:$150,000　**電子SUV**:N
戦力:10　**MC射程**:0　**限界**:410
解説:高速振動する刀身を持つCS用のカタナ。日本人らしい趣味のアイテムである。元々は同社の“スパイラルカタナ”の専用装備だった。
起動にはマイナーアクションを必要とし、2ターンの間継続する。専用の鞘が付属しており、ハードポイントに装備することが可能。鞘のENCは40だが、高周波ブレードを収めてもENCは変化しない。

東亜銃器
グレートアックス“羅生門”
種別:特殊武器　**ENC**:60
火力:〈物〉80+【STR】　**発射方式**:–
持ち方:両手　**アクシデント**:96
価格:$150,000　**電子SUV**:–
戦力:5　**MC射程**:0
限界:410
解説:単結晶鋼製の巨大なアックス。その重量で、装甲車両すらも叩ききることができる。重コンバットシェル用のサイドアーム。

ストライカー
ヒートアックス“グレンデル”
種別:特殊武器　**ENC**:70
火力:〈熱〉85+【STR】　**発射方式**:–
持ち方:片手　**アクシデント**:88
価格:$400,000　**電子SUV**:N
戦力:5　**MC射程**:0
限界:410
解説:刃を白熱させることによってあらゆる物体を両断可能なアックス。装甲がバターのように溶けきれる光景は、飛び散る火花と相まって壮観の一語である。1シーンに5回まで使用可能。

東亜銃器
野太刀“イチモンジ”
種別:特殊武器　**ENC**:100
火力:〈物〉100+【STR】　**発射方式**:–
持ち方:片手　**アクシデント**:99
価格:$200,000　**電子SUV**:–
戦力:5　**MC射程**:0
限界:410
解説:重コンバットシェル用の日本刀というもはや完全に趣味のレベルに突入したアイテム。コンバットシェルを使って鍛えているというまことしやかな噂があるが、真偽を確認した者はいない。この武器の射程は20mとする。

GME
ビームランス“クーフーリン”
種別:特殊武器　**ENC**:55
火力:〈光〉140　**発射方式**:–
持ち方:両手　**アクシデント**:90
価格:$300,000　**電子SUV**:N
戦力:5　**MC射程**:0
限界:410
解説:長大な柄を持つレーザーサーベル。先端部に全長数メートルにも及ぶレーザー刃を形成する。主に突撃を目的として開発されており、MV100以上のCSが使用した場合、火力に+50する。

宇治通
プラズマセイバー
種別:特殊武器　**ENC**:80
火力:〈光〉200　**発射方式**:–
持ち方:片手　**アクシデント**:90
価格:$600,000　**電子SUV**:N
戦力:10　**MC射程**:0
限界:410
解説:プラズマを束帯した巨大なサーベル。絶大な威力を誇る。電力はコンバットシェルから供給されるため、事実上無限に使用できる。ただし、相応のパワーが必要なため、サイズ1以下の機体・キャラクターは装備できない。

テュフォン
コイルボム“モンローチェーン”
種別:特殊武器　**ENC**:20
火力:〈貫〉350　**発射方式**:–
持ち方:片手　**アクシデント**:85
価格:$6,000　**電子SUV**:J
戦力:5　**MC射程**:0
限界:350
解説:指向性爆薬の入った箱をいくつも連結し、チェーン状にした武器。命中すると磁気で相手に吸着し、一気に爆薬で相手を破壊する。命中するかアクシデントが発生した場合、この武器は失われる。この武器はサイズ0の対象を目標にできない。固定ダメージ。

龍造院開発
大型吸着爆雷“海神”
種別:特殊武器　**ENC**:50
火力:〈貫〉455　**発射方式**:–
持ち方:両手　**アクシデント**:96
価格:$10,000　**電子SUV**:J
戦力:0　**MC射程**:0
限界:410
解説:敵艦もしくは敵大型戦車に貼り付けて起爆させる爆弾。ミレニアム東京国際機動軍の水雷騎兵が愛用する必殺の武器である。この武器はサイズ1以下の対象を目標にできない。固定ダメージで、命中ロールにSR1/4を受ける。命中するかアクシデントが発生した場合、ダメージにかかわらずこの武器は失われる。

ライナックス
ラムシールド RS-G1
種別:特殊武器(盾)　**ENC**:40
火力:〈物〉60+【STR】　**発射方式**:–
持ち方:片手　**アクシデント**:96
価格:$30,000　**電子SUV**:K
戦力:5　**MC射程**:0　**限界**:315
解説:格闘用に巨大なクローが取り付けられたシールド。腕ハードポイントに取り付けることもできる。セットアップに盾としての使用を宣言すると、REFが半減する代わりに本体に対する命中時に限って物理・貫通・熱属性に対する装甲値が+90される。シールド裏にはENC10まで取り付け可能なハードポイントが2つある。ここに取り付けた装備の重量は、ラムシールドのENCに加算される。

ライナックス
ショルダースパイク SS-G1
種別:特殊武器(盾)　**ENC**:30
火力:〈物〉30+【STR】　**発射方式**:–
持ち方:HP　**アクシデント**:99
価格:$4,000　**電子SUV**:–
戦力:5　**MC射程**:0　**限界**:315
解説:突撃用にスパイクの取り付けられた増加装甲。肩ハードポイントにしか取り付けられない。セットアップに盾としての使用を宣言すると、REFが半減する代わりに本体に対する命中時に限って物理・貫通・熱属性に対する装甲値が+30される。装甲裏にはENC10まで取り付け可能なハードポイントがある。ここに取り付けた装備の重量は、ショルダースパイクのENCに加算される。

BAX
単結晶ドリル
種別:特殊武器　**ENC**:–
火力:〈貫〉55+【STR】　**発射方式**:–
持ち方:–　**アクシデント**:94
価格:–　**電子SUV**:J
戦力:5　**MC射程**:0
限界:410
解説:単結晶の先端を持つ円錐型ドリル。本来は鉱山発掘用のものだが、なぜか一部のコンバットシェル乗りの間では武器として人気。命中ロールに1/2されるが、対象の装甲を半減して計算する。
この武器は、ドリルアーム(P132)装備時にのみ使用できる。

スタニスワフ
ヒートロッド“Zips”
種別:特殊武器　**ENC**:30
火力:〈熱〉100　**発射方式**:–
持ち方:–　**アクシデント**:90
価格:$100,000　**電子SUV**:M
戦力:5　**MC射程**:0
限界:310
解説:圧電ポリマー製の鞭。相手を絡め取ると同時に高圧放電を行なうことによって、電子機器を破壊する。この武器は腕部ハードポイントに取り付けねばならず、射程は50mであるものとする。

特殊弾

本来使用されている弾丸とは異なる用途に使われる各種の弾丸。ENC、価格が「×X」とあるものは、本来のマガジンに修正がかかり、マガジン単位で購入する。そうでな[illegible]

各社

トレーサー

ENC:×1　**価格**:×2

解説:Ⅰ類、Ⅱ類のピストル、ライフル、SMG、カービン、リボルバー、狙撃銃で使用可能。微弱な電波を放つ弾丸。この弾丸でダメージを受けた対象は、弾丸を摘出されるまで、電波を放ち続ける。電波がどこまでトレースできるかは電波状態によるが、通常、10kmまでは届くものとする。

限界火力に−20。

各社

炸裂弾

ENC:×1　**価格**:×2

解説:Ⅰ類、Ⅱ類、Ⅲ類のピストル、リボルバー、SMG、ライフル、マシンガン、カービン、狙撃銃で使用可能。弾頭内部に高性能爆薬が詰まった弾丸。貫通後相手の体内で炸裂して重篤なダメージを与える。フレームへの負担が大きい。

火力に+10、限界火力に+50する。この弾丸を使った攻撃のアクシデント値は−15される。低反動APガン、ATライフル、パイルバンカーカスタム、APカービン、バーストATライフル(それぞれ特例として使用可能)で使用した場合、対象がサイズ1以下の場合(追加被害:シフト2)を得る。

各社

曳光弾

ENC:×1　**価格**:×2

解説:Ⅰ類、Ⅱ類、Ⅲ類、Ⅳ類のSMG、ライフル、マシンガン、カービンで使用可能。何発かに一発、強い光を曳いて飛ぶ弾丸が混ざっている。そのため、着弾位置が観測しやすく当てやすい。

この弾丸を装填した銃器の命中修正に+20する。

各社

シルバーチップ弾

ENC:×1　**価格**:×2

解説:Ⅰ類、Ⅱ類のピストル、リボルバー、SMG、ライフル、マシンガン、カービン、狙撃銃で使用可能。アルミニウムやニッケル、亜鉛などでコートされた軽量高速弾。命中後、体内で潰れて不規則にスピンし、人体を破壊する。銀色であることからこの名がある(金色のものはゴールデンセイバー、黒銅のものはブラックタロン)。

対象がサイズ0の場合、限界火力に+50する。

各社

フランジビリティー弾

ENC:×1　**価格**:×5

解説:Ⅰ類のリボルバーで使用可能。弾頭内部に細かな散弾が詰められた拳銃弾。体内で文字通り爆発する。オート用のケースレス弾では作動が不確実なため、リボルバー弾しか販売されていない。

対象がサイズ0の場合、(追加被害:シフト1)を得る。

各社

APS弾

ENC:×1　**価格**:×10

解説:Ⅰ類、Ⅱ類、Ⅲ類、Ⅳ類のピストル、ライフル、SMG、カービン、狙撃銃、マシンガンで使用可能。安定翼を持つ鋭く細い弾丸。発射後、莢(サボ)を脱ぎ捨てることで軽量化、超高速を得ている。

火力に+50する。

各社

テフロン弾

ENC:×1　**価格**:×10

解説:Ⅰ類のピストル、リボルバー、SMGで使用可能。軽量素材を使用した拳銃用高速徹甲弾。シルバーチップ同様の軟質素材のため、貫通後体内で変形、人体を飛び出すことなく内部破壊を行なう。高性能だが軽いため弾道が安定しない。

火力および限界火力に+30する。命中修正に−20。

各社

水銀弾

ENC:×1　**価格**:×10

解説:Ⅰ類、Ⅱ類のピストル、リボルバー、SMG、ライフル、マシンガン、カービン、狙撃銃で使用可能。内部に水銀が充填された弾丸。着弾時、水銀が慣性によって移動することで目標により深く侵徹し、破壊力を増す。

限界火力に+50する。この弾丸を使った攻撃のアクシデント値は−10される。

各社

APAFS弾

ENC:×1　**価格**:×10

解説:Ⅱ類、Ⅲ類のライフル、狙撃銃で使用可能。超硬質金属アストロナイトの弾芯を持つ強力な徹甲弾。アーミーやSWATの対サイボーグ猟兵によって運用される。

火力に+10、限界火力に+100する。

各社

ドラッグバレット

ENC:×1　**価格**:本文

解説:Ⅰ類、Ⅱ類、Ⅲ類のピストル、リボルバー、SMG、ライフル、カービン、狙撃銃、およびスリング(MHE、P093)で使用可能。カプセルを内蔵し、着弾した対象にカプセル内のドラッグの効果を与える。

火力、限界火力に−50。この武器の命中を受けた場合、使用者が購入時に指定したドラッグの効果を受ける。弾丸の価格は、弾丸の価格×10に、指定したドラッグをカートリッジ化するのに必要な費用×10を加えたものとする。カートリッジにできないドラッグは発射できない。

ローランド

二重弾

ENC:×1　**価格**:×10

解説:Ⅱ類のライフル、カービンで使用可能。弾頭の後ろにさらに小型の弾頭がタンデムで並んでいる弾丸。一発ごとの威力は低いが、手早く弾幕を形成できる。

火力に−20。オート係数に+3(A3ならA6に。元々フルオート不可なら効果はない)。命中修正には−30の修正が与えられる。

セブロ
ピアサーフレシェット
ENC：×1　**価格**：×5
解説：ブローニングFN－MASおよびSB/SR－I "フォーサイス"、FP/4M "マグナート" で使用できる。特殊軽合金で出来ており、貫通後体内で飛散、人体をずたずたに破壊する。ただし、対物破壊力は低い。
　対象がサイズ0の場合、（追加被害：シフト1）を得る。対象のサイズが2以上の場合、最終火力を－50する。

アスカ技研
ナノマシン弾
ENC：×1　**価格**：×500
解説：Ⅱ類、Ⅲ類、Ⅳ類のライフル、マシンガン、カービン、狙撃銃で使用可能。ケミカルリンゲル液とそれを利用した駆動装置や人工神経、つまりサイバーウェアを破壊するナノマシンの入った弾丸である。
　命中した部位がリプレイスメントもしくはアーティフィシャル・ボディ（バイオウェアを除く）、ないしはコンバットシェルの本体だった場合、そのダメージをシフト2する。ただし、対象がサイズ1以上の場合、シフトは1になる。

東亜銃器
テーザーシェル
ENC：×1　**価格**：×5
解説：Ⅰ類、Ⅱ類のショットガンで使用可能。弾丸内部にバッテリーが内蔵されており、着弾と同時に高圧電流を流すことで対象を無力化する。
　火力を〈熱〉100に変更し、限界火力を145とする。命中修正に－40。（追加被害：スタン）

ヴァルター・イェーガー
フレシェットシェル
ENC：×1　**価格**：×5
解説：Ⅰ類、Ⅱ類、Ⅲ類のショットガンで使用可能。散弾ではなく、細かな特殊金属製の針（フレシェット）をまき散らすシェル。対象をズタズタに引き裂くため、殺傷力が高い。
　対象のサイズが0の場合、（追加被害：シフト2）を得る。この弾丸を使った攻撃のアクシデント値は－5される。

ヴァルター・イェーガー
マグナムショットシェル
ENC：×1　**価格**：×5
解説：Ⅰ類、Ⅱ類、Ⅲ類のショットガンで使用可能。火薬を増やし、特殊チタニウムの散弾を使用することでダメージを増加した散弾。
　火力に＋25/＋15する。限界火力に＋25。この弾丸を使った攻撃のアクシデント値は－10される。

ブランカ
ハイパースラッグ
ENC：×1　**価格**：×2
解説：Ⅲ類のショットガンで使用可能。40㎜スラッグ弾を発射する。もはや銃ではなく砲と呼ぶべき代物。
　火力は〈物〉160となり、命中修正には－40の修正が与えられる。限界火力は310となる。

イザカ
バーンズスラッグ
ENC：×1　**価格**：×5
解説：Ⅰ類、Ⅱ類のショットガンで使用可能。莢（サボット）のついた大型安定翼付き徹甲弾を発射するスラッグ弾。射程が長く、威力も大きい。
　火力を〈物〉80に変更し、限界火力を220とする。加えて射程が＋50mされる（命中修正自体は、一番遠距離のものを適用する）が、命中修正に－40の修正がつく。

ヴァルター・イェーガー
ワイヤーシェル
ENC：×1　**価格**：×20
解説：Ⅰ類、Ⅱ類のショットガン、Ⅲ類、Ⅶ類のソリッドシューターで使用可能。ふたつのおもりで連結された単分子ワイヤーを射出し、からみついた相手を両断する。
　火力を〈物〉60に変更し、限界火力を210とする。

東亜銃器
ゴムスタン弾
ENC：×1　**価格**：×1
解説：Ⅰ類、Ⅱ類、Ⅲ類のショットガンで使用可能。ゴム弾をまき散らす暴徒鎮圧用の弾丸。
　（追加被害：スタン）を得る。

各社
照明弾
ENC：×1　**価格**：×1
解説：Ⅰ類、Ⅱ類、Ⅲ類、Ⅳ類、Ⅶ類のショットガン、ソリッドシューター、キャノン、迫撃砲で使用可能。激しい光を放つ照明弾を撃ちだし、周囲50メートルを昼間のように明るくする。ソリッドシューター用の価格は$10。
　武器として使用した場合、火力は〈熱〉20となり、命中ロールには－40の修正が与えられる。

東亜銃器
フラッシュボム弾
ENC：1　**価格**：$20
解説：Ⅲ類、Ⅳ類、Ⅶ類のソリッドシューター、キャノンで使用可能。強烈な光と音を放って、対象の行動を阻害する。
　着弾点から半径10m以内にいたキャラクター、エネミー、オープンタイプのメカニック搭乗者はREFのAR1　2を行い、失敗すると次ターンのクリンナッププロセスまで、デジタルアクションをのぞくすべてのAR、SRが1　4される。アンチダズル（MHE、P113）もしくはオートプロテクターの着用者、「閃光による効果を受けない」と書かれた装備の着用者には無効。

東亜銃器
成形炸薬弾
ENC：1　**価格**：$50
解説：Ⅲ類、Ⅶ類のソリッドシューター、迫撃砲で使用可能。弾頭の初速に威力が影響を受けにくい成形炸薬弾はソリッドシューターにもってこいの弾頭である。
　火力は〈貫〉100。限界火力310。迫撃砲で使用した場合、対象の上面装甲を適用する。

ブルーベイカー
サーモバリック弾
ENC:1 **価格**:$100
解説:Ⅲ類、Ⅳ類、Ⅷ類のソリッドシューター、迫撃砲、ランチャーで使用可能。いわゆる燃料気化爆弾。液体爆薬を噴霧して一気に爆発される広域破壊弾頭。
火力は〈熱〉145/95(範)の固定ダメージ。中心部は半径5m、効果範囲は半径10m。限界火力145。ランチャーで使用する場合、ENC×1、価格×5とする。

ローランド
プラズマ弾
ENC:1 **価格**:$1,000
解説:Ⅲ類、Ⅷ類のソリッドシューター、迫撃砲で使用可能。高エネルギープラズマを磁気で閉じこめた弾体を射出し、命中と同時にプラズマを開放する。擬似的にビーム兵器と同じ効果が得られるが、実験段階で高価。
火力は〈光〉100。限界火力310。この弾丸を使った攻撃のアクシデント値は−5される。迫撃砲で使用した場合、対象の上面装甲を適用する。

各社
対装甲榴弾
ENC:×1 **価格**:×2
解説:Ⅲ類のランチャーで使用可能。40㎜成形炸薬弾を発射する。面制圧能力は低下するが、対装甲戦闘能力は飛躍的に高まる。
火力は〈貫〉80となる。限界火力は255となる。

ダリオノフ
水中用グレネード
ENC:1 **価格**:$50
解説:Ⅲ類、Ⅳ類、Ⅷ類のソリッドシューター、迫撃砲、ランチャーで使用可能。水中で広範囲に拡散し、衝撃波と破片によって潜水兵や水中ミュータントを殺害するための弾頭。
火力は〈物〉85/55の固定ダメージ。中心部は半径5m、効果範囲は半径10m。限界火力85。対象が水中にいる場合、火力および限界火力に+100される。

各社
キャニスター弾
ENC:×1 **価格**:×1
解説:Ⅳ類、Ⅷ類のキャノンで使用可能。無数の散弾を詰め込んだ砲弾。発射と同時に散弾をまき散らす。わかりやすく言えば、巨大なショットガンシェルである。接近する歩兵の掃討に用いられる。
中心点の火力は(元火力)、周辺領域の火力は(元火力÷2)となる。中心点は半径5m、周辺領域は半径10m。命中修正は0〜20m:+40となる。限界ダメージは元火力に等しく、固定ダメージ。

各社
焼夷榴弾
ENC:×1 **価格**:×1
解説:Ⅳ類、Ⅷ類のライフル、キャノン、レールガンで使用可能。無数の焼夷弾をまき散らす、一種のクラスター弾頭である。時代遅れの弾頭と考えられてきたが、ミュータント掃討用に活用されることが多くなった。
属性を〈熱〉に変更する。この弾丸を使用した攻撃は、命中判定に+30、限界火力に−50され、対象のサイズに関わらず攻撃を行なうことができる。

各社
セラミック徹甲弾
ENC:×1 **価格**:×1.5
解説:Ⅲ類、Ⅳ類、Ⅷ類のライフル、キャノン、マシンガン、レールガンで使用可能。電磁反発フィールドの効果を受けにくい特殊セラミクスの弾頭を、対電磁コーティングしたもの。
電磁装甲の効果を受けなくなる。

各社
タンデム徹甲弾
ENC:×1 **価格**:×2
解説:Ⅲ類、Ⅳ類、Ⅷ類のライフル、キャノン、狙撃銃、レールガンで使用可能。二発の高性能成形炸薬弾を弾丸の中に直列で並べ、一発目がリアクティブアーマーを破砕、二発目が本体を破壊する。
属性を〈貫〉に変更する。この弾丸を使用した攻撃は、リアクティブアーマーの効果を受けない。

各社
HESH
ENC:×1 **価格**:×2
解説:Ⅲ類、Ⅳ類、Ⅷ類のライフル、キャノン、狙撃銃、レールガンで使用可能。高性能プラスチック爆弾の弾頭を持つ砲弾。複合装甲に対する効果はさほどでもないが、爆発による対人掃討能力が評価されている。
属性を〈貫〉に変更し、限界火力に−30する。この弾丸を使用した攻撃は、対象のサイズに関わらず攻撃を行なうことができる。

各社
HVAP
ENC:×1 **価格**:×2
解説:Ⅷ類のライフル、キャノン、狙撃銃、レールガンで使用可能。装薬量を増やしたアストロナイト弾芯徹甲弾。着弾後、メカニックの内部で急激にアストロナイトが燃焼し、二次被害をもたらす。
対象がサイズ2以下の場合、シフト2を得ることができる。

各社
ロケットアシスト弾
ENC:×1 **価格**:×2
解説:Ⅷ類のライフル、キャノンで使用可能。発射と同時にロケット推進し、長射程を確保した砲弾。かつては命中率が低かったが、現在ではAIを搭載し自己誘導を行なうこともできる。
命中修正に+40。加えて、MC射程を+1する。スタンドアローン状態では使用不可。

各社
プラズマサボット徹甲弾
ENC:×1 **価格**:×10
解説:Ⅳ類、Ⅷ類のキャノン、狙撃銃、レールガンで使用可能。弾芯に磁気束帯したプラズマを採用した最新型徹甲弾。絶大な貫通力を誇るが、小型目標に対しては突き抜けてしまうため威力がさほどでもない。アクシデント値−10。
対象がサイズ3以上の場合、武器本来の火力を二倍に計算する(マニューバや装備などで増加した分は計算しない)。

防具

個人用防具はセルフディフェンスの基本と言ってもよい。危険な場所におもむくことが多いハンターならば基本的になんらかの防具を着用していることだろう。防具は原則として攻撃の対象にならないためSUVは設定されていない。

アシュプール
MAS

効果箇所：全身
ENC：1　**電子SUV**：0
対物：100　**対光学**：100
対貫通：100　**対熱**：100
特殊装備：－　**価格**：$80,000
解説：マグネット・アーマー・システム。体の各部位に電磁波発生装置を貼り付け、バリアーを展開することであらゆる攻撃を曲げそらす防具。
　マイナーアクションで起動することで防具としての効果を発揮する。効果は3ターン持続し、3ターン目のクリンナッププロセスに停止する。使用したシーンと次のシーンは充電のため使用できない。電磁装甲と見なす。

カーマイクル
バイオシルクランジェリー

効果箇所：胴
ENC：1　**電子SUV**：J
対物：10　**対光学**：10
対貫通：0　**対熱**：10
特殊装備：－
価格：$2,000
解説：弾丸に対しても高熱に対しても高い防御力を持つ遺伝子操作シルクによって作られた高級ランジェリー。男性用・女性用の両方がある。セキュリティレートにかかわらず持ち込める。

カーマイクル
スキンガード

効果箇所：胴、腕、脚
ENC：0　**電子SUV**：J
対物：10　**対光学**：0
対貫通：0　**対熱**：10
特殊装備：－
価格：$1,000
解説：素肌に見えるほどの極薄の特殊繊維で全身をカバーするアンダーウェア。ある程度の防寒性能もある。露出度の高いファッションでキメたいハンター向け。セキュリティレートにかかわらず持ち込める。

ランゴバルド
トラッドスーツ

効果箇所：胴、腕、脚
ENC：2　**電子SUV**：N
対物：20　**対光学**：20
対貫通：0　**対熱**：0
特殊装備：－
価格：$10,000
解説：ナポリ・タウンの老舗サルトが本気で作り上げた防弾防刃スーツ。着用者ひとりひとりに合わせてのフルオーダーメイドのため、きわめて高価。民族衣装タイプのデザインも発注を受け付けている。セキュリティレートにかかわらず持ち込める。

トライクロン
カモフラージュスーツ

効果箇所：胴、腕、脚
ENC：2　**電子SUV**：J
対物：10　**対光学**：0
対貫通：0　**対熱**：10
特殊装備：－
価格：$300
解説：特殊グラスファイバー製の表面に、各種迷彩パターンを投影することができる万能迷彩服。都市では都市迷彩に、森林では森林迷彩に変化する。登録された迷彩パターンは1万通り以上。着用者の〈隠密〉達成値に＋10を得る。

エルメシオン
ラミネートアーマー

効果箇所：胴
ENC：7　**電子SUV**：P
対物：40　**対光学**：40
対貫通：20　**対熱**：40
特殊装備：－
価格：$3,000
解説：ファイバニウムとチタニウムの複合装甲による最新型のアーマー。服の下に着るどころか、どこからどうみても物々しいメタリックなアーマーにしか見えない。きわめて威圧的なため、警察機動隊や軍の突撃部隊などが使用する。

シェンロン
ストライカージャケット

効果箇所：胴
ENC：4　**電子SUV**：K
対物：30　**対光学**：30
対貫通：0　**対熱**：30
特殊装備：筋力増幅機構
価格：$15,000
解説：一見すると一般的な皮ジャンに見える特殊防護服。実際には超小型オートプロテクターというべきものであり、対弾繊維を兼ねる極小人工筋肉が裏地に縫い込まれている。
　着用者の【STR】を＋5する。ただし、着用者の【STR】が8以下の場合、筋力増幅に負けて動くこともできなくなる。

アスカ技研
電子迷彩服“ミラージュ”

効果箇所：胴、腕、脚
ENC：2　**電子SUV**：P
対物：20　**対光学**：20
対貫通：0　**対熱**：20
特殊装備：－
価格：$6,000
解説：一般普及型のカメレオンスーツよりはるかに高い防御性能を持つ最新型。ヴェーダが採用している。マイナーアクションで起動し、〈隠密〉にSR2の修正を得る。この効果は1シーン持続する。他の防具を装備している場合使用不可。

各社
ボムシンググローブ

効果箇所：腕、頭、胴
ENC：7　**電子SUV**：J
対物：30　**対光学**：0
対貫通：30　**対熱**：30
特殊装備：爆発ペレット
価格：$2,500
解説：宇宙船用の指向性炸薬ペレットが取り付けられた金属製のボクシンググローブとプロテクター。
　素手による攻撃が命中した時に、ペレットの使用を宣言できる。その場合、火力に＋20し、属性を〈貫〉に変更する。ペレットは1シナリオに3回まで使用できる。

各社
スペクトラブーツ

効果箇所：脚
ENC：2　**電子SUV**：J
対物：20　**対光学**：20
対貫通：0　**対熱**：0
特殊装備：－
価格：$1,000
解説：スペクトラ製のしなやかなブーツ。足裏に特殊ウレタンが使用されており、ほとんど足音がしない。セキュリティレートにかかわらず持ち込める。

各社
ライダーヘルメット

効果箇所：頭
ENC：1　**電子SUV**：G
対物：10　**対光学**：0
対貫通：0　**対熱**：0
特殊装備：－
価格：$50
解説：一般的なライダーズヘルメット。閃光による効果を受けない。さまざまなデザインのものが各社から発売されている。耐Gスーツと組み合わせることで気密性を得ることができ、その場合毒ガスなどの効果を受けずにすむ。

オートプロテクター

オートプロテクターは"外装型サイバーウェア"とも言われる、着る強化服である。着用者の動きを正確にトレースする甲冑であるオートプロテクターは戦闘用のみならず、宇宙服として、耐Gスーツとして、身体障害者用として、あらゆる分野に進出している。ハンターなら是非とも用意しておきたいアイテムだ。

オムニカ
CQ7000S "スナイパーカスタム"

効果箇所:全身
ENC:8 **電子SUV**:K
【STR】6 【MV】+1
対物:50 **対光学**:20
対貫通:20 **対熱**:40
特殊装備:ヴィジュアルエンハンサ、IRビジョン、狙撃用複合スコープ
価格:$15,000
解説:"コマンドウ"の狙撃兵用カスタムバージョン。眼部に重なるように装備される複合スコープが特徴。
　マイナーアクションで複合スコープを起動することで、そのメインプロセス中に行なう〈小火器〉ロールに+20%の修正を得ることができる。

オムニカ
CQ7100D "ロレンス"

効果箇所:全身
ENC:14 **電子SUV**:K
【STR】7 【MV】+1
対物:60 **対光学**:20
対貫通:20 **対熱**:40
特殊装備:ヴィジュアルエンハンサ、IRビジョン、砂漠対応、極地対応
価格:$23,000
解説:"コマンドウ"をベースに開発された特殊作戦用オートプロテクター。関節部に徹底的なシーリングが施され、吹雪の中でも砂嵐の中でも稼働に支障がない。保温機構も放熱を含めて徹底的に見直されており、着用者は気温16℃の外気中にいるものと見なされる。

ワイズジャパン
MPD−γ "ブロウスペリア"

効果箇所:全身
ENC:3 **電子SUV**:I
【STR】3 【MV】0
対物:50 **対光学**:50
対貫通:50 **対熱**:50
特殊装備:高周波ブレード、ハードポイント(20)
価格:$45,000
解説:バイクに変形することができるAP。ハードポイントにENC20までのⅡ類、Ⅲ類、Ⅳ類火器を搭載可能。ハードポイントに取り付けた火器と高周波ブレードは手を使わずに使用できる。
　バイクへの変形はマイナーアクション。変形中はハードポイントを除くすべての機能が利用できない。バイク形態のデータはp087。

ワイズアメリカ
A−FM47 "ファイヤーエンブレム"

効果箇所:全身
ENC:10 **電子SUV**:G
【STR】10 【MV】−1
対物:20 **対光学**:40
対貫通:0 **対熱**:150
特殊装備:ヴィジュアルエンハンサ、サウンドエンハンサ、酸素タンク(4時間)
価格:$10,000
解説:シカゴの消防署が採用していることで知られる耐火型オートプロテクター。装甲表面に耐熱ジェルを展開することで、火災の中でもホログラムのように歩け、強力なアームでがれきをどけて負傷者を救出できる。酸素タンクは付属のサブノズル(2本)を使って他人に供給することもできる。着用者は気温16℃の外気中にいるものと見なされる。

佐川臓器
LD1−SD4 "スノーマーケット"

効果箇所:全身
ENC:6 **電子SUV**:G
【STR】0 【MV】0
対物:0 **対光学**:0
対貫通:0 **対熱**:0
特殊装備:なし
価格:$500
解説:駆動外骨格。いわば骨組みだけのオートプロテクターで、装甲はもちろん仰々しいヘルメットなども持たない。何らかの病気を抱えていたり、成長途中であったりしてサイバー化できない負傷者や身体障害者がサイバーリンクして体を動かすために使用する。気密性や耐寒性能は得られないが、ENC2までの防具と重ね着できる。セキュリティレートにかかわらず持ち込める。

佐川臓器
LD2−SD3 "トラッシュ"

効果箇所:全身
ENC:4 **電子SUV**:G
【STR】1 【MV】0
対物:40 **対光学**:0
対貫通:0 **対熱**:0
特殊装備:なし
価格:$1,500
解説:佐川臓器が一般市場向けに売り出した廉価版オートプロテクター。最初から戦闘用とは銘打っておらず、市民の自衛用か荒っぽいスポーツのための全身防護服としている。しかし、破格に安いため、予算が少ない弱小タウンなどでは軍用として採用されることもある。
　ただし、効果は普通の防具ほどしか期待できず、全身をカバーする防具もしくはファッションと考えておいた方が無難である。

東セラ
GT45 "戦鬼"

効果箇所:全身
ENC:10 **電子SUV**:L
【STR】12 【MV】±0
対物:80 **対光学**:0
対貫通:0 **対熱**:20
特殊装備:パイルバンカー
価格:$13,000
解説:"王覚"の一般信者普及型。装甲は王覚よりグレードが劣るが、パワーはまったくひけを取らない。マイナーアクションで【STR】をさらに+12できる。(2ターン持続、使用後は3シーンかけて冷却しないと再使用不可)右腕にパイルバンカーを内蔵している。

アスカ技研
AL−008 "ジョーカー"

効果箇所:全身
ENC:3 **電子SUV**:R
【STR】3 【MV】+10
対物:20 **対光学**:20
対貫通:0 **対熱**:20
特殊装備:IRビジョン、ヴィジュアル・エンハンサ
価格:$50,000
解説:ほとんどボディスーツにしか見えない、外部装甲を持たないオートプロテクター。アスカ技研直属の特殊部隊、"ALICE"用に開発された潜入用オートプロテクターである。その移動速度は装甲やハイパワーよりはるかに危険な武器なのだ。行動順決定用の生身の【REF】に+10。

オムニカ
CGD2000D−Mk Ⅴ

効果箇所：全身
ENC：4　**電子SUV**：M
【STR】0　【MV】+1
対物：40　**対光学**：0
対貫通：0　**対熱**：20
特殊装備：耐G、酸素ボンベ(2時間分)
価格：$20,000
解説：格闘戦闘機パイロット用の耐Gスーツ。与圧インナーと筋肉筒のみで形成されており、装甲は持たない。通称"Gプロテクター"。ただし、分厚いインナーには十分な防弾効果があるため、これで命を拾ったパイロットも多い。
　耐G効果により、1シーンに3回まで、〈ナビゲート：エアクラフト〉の判定をふり直すことができる。この効果は、着用者自身が操縦していないと受けられない。

ワイズジャパン
J9 "スカーフェイス"

効果箇所：全身
ENC：5　**電子SUV**：M
【STR】8　【MV】+3
対物：20　**対光学**：0
対貫通：0　**対熱**：0
特殊装備：なし
価格：$4,500
解説：身を守ることより、肉体の運動性を守ることに重点を置いた軽装型オートプロテクター。従って装甲は最小限で、オートプロテクターというよりは軽装鎧のように見える。皮膚の一部が露出するため、気密性は得られない。

オムニカ
FD9500C "スピア"

効果箇所：全身
ENC：10　**電子SUV**：S
【STR】12　【MV】0
対物：80　**対光学**：40
対貫通：40　**対熱**：40
特殊装備：なし
価格：$13,000
解説：パワーを重視してセッティングされた重プロテクター。機動性と装甲のバランスのよさには定評がある。"オクスタンL"や"パイク"など派生型も多い。

オムニカ
FD9500S "パイク"

効果箇所：全身
ENC：14　**電子SUV**：S
【STR】12　【MV】−2
対物：80　**対光学**：40
対貫通：40　**対熱**：40
特殊装備：ECMポッドL、チャフポッドL、小型レーダーポッド
価格：$25,000
解説："スピア"に電子戦支援ユニットを搭載したバックアップ型オートプロテクター。小型レーダーポッドは、有効半径が500mであること以外はレーダーポッドと同様に機能し、着用者が使用するミサイルにも適用される。

グリフィス
GAP−Mk Ⅶ "エドワード"

効果箇所：全身
ENC：15　**電子SUV**：R
【STR】16　【MV】+5
対物：60　**対光学**：60
対貫通：0　**対熱**：20
特殊装備：IRビジョン、サウンド・エンハンサ
価格：$175,000
解説：ほとんどサイバー化を行なわないことで知られるグリフィス傘下の海兵隊、"ブラック・デビルズ"ことロイヤル・コマンドウ専用のオートプロテクター。漆黒の対電磁塗装で知られる。非サイバーでもペナルティなく使用できる。軍事機密の闇に包まれていた秘密兵器だったが、ロイヤル・コマンドウがヴェーダに協力して派兵されたことから、ごくわずかに捕獲されたものが流通している。

シンクレア
APV−03 "ファントムⅢ"

効果箇所：全身
ENC：7　**電子SUV**：Q
【STR】9　【MV】+4
対物：60　**対光学**：20
対貫通：20　**対熱**：30
特殊装備：IRビジョン、サウンド・エンハンサ、マルチプルウィング
価格：$150,000
解説：バルキリー警備用の超高性能オートプロテクター。多機能に特化して整備性の悪化した前モデルから大きく機能を絞り込んでいる。無数の小型ベクターノズルの集合体であるマルチプルウィングが特徴。
　無荷状態のみマイナーアクションで［飛行状態］になることができ、その場合MVが100、機動性がAに固定される。［飛行状態］の解除にはマイナーアクションが必要。連続して30分飛行できる。替えの燃料はENC10、$5,000。

シンクレア
APV−04 "スペクター"

効果箇所：全身
ENC：12　**電子SUV**：Q
【STR】6　【MV】+5
対物：60　**対光学**：20
対貫通：20　**対熱**：20
特殊装備：IRビジョン、サウンド・エンハンサ、光学迷彩
価格：$50,000
解説：バルキリー警備用の超高性能オートプロテクター。光学迷彩機能を装備している。マイナーアクションで起動し、〈隠密〉にSR2の修正を得る。この効果は1シーン持続する。
　また、特殊な運動サポート機構を備えており、着用時に行なう（メカニック、マテルフォーム使用時を除く）行動順決定の【REF】に+3する。

シンクレア
APV−05 "アマゾナ"

効果箇所：全身
ENC：10　**電子SUV**：Q
【STR】10　【MV】0
対物：100　**対光学**：60
対貫通：20　**対熱**：80
特殊装備：IRビジョン、サウンド・エンハンサ
価格：$100,000
解説：バルキリー警備用の超高性能オートプロテクター。ライアットポリス部門に配属されている。最新鋭装備の宣伝も兼ねているため、なかば規格外の部材が突っ込まれており、その防御力は下手なコンバットシェルさえ上回る。特殊機能はないが、その防御力が最強の武器といえるだろう。

パラメシウム企画
"ファントムさんⅡ"

効果箇所：全身
ENC：5　**電子SUV**：J
【STR】5　【MV】0
対物：40　**対光学**：0
対貫通：0　**対熱**：0
特殊装備：IRビジョン、サウンド・エンハンサ、ブースターウィング
価格：$6,000
解説：バルキリー警備の"ファントムⅢ"のそっくりさん。部材も数ランク劣るものが採用されている。
　無荷状態のみセットアッププロセスで［飛行状態］になることができ、その場合MVが50、機動性Aに固定される。［飛行状態］はクリンナッププロセスに解除され、燃料を補給しないとふたたび飛行はできない。替えの燃料はENC5、$1,000。

武器オプション

武器にとりつける各種のオプション。自分が愛用する武器にはさまざまなオプションをつけて、できる限り強化を図ってお[illegible]

各社

光学迷彩コーティング

ENC:1　**種別**:外装
有効範囲:－　**価格**:$5,000
解説:銃全体を熱光学迷彩でコーティングする。銃自体を不可視にすることができる。1時間まで持続し、使い切ったら8時間充電する必要がある。Ⅰ類、Ⅱ類、Ⅲ類すべてにとりつけられる。使用中の武器はセキュリティレートにおいて、Ⅰ類の武器であるものとして扱われる。

各社

エングレービング

ENC:0　**種別**:外装
有効範囲:－　**価格**:$1,000
解説:銃全体に金の彫刻をしたり、メタリックのメッキをほどこしたり、使用者の名前などを彫り込んだりするカスタマイズ。データ的な効果はないが自尊心を満足させてくれる。また、身分を保障してくれる場合もある。Ⅰ類、Ⅱ類の火器に取り付けることができる。Ⅱ類火器は価格2倍。

各社

SA リンク・インターフェース

ENC:1　**種別**:照準器
有効範囲:100m　**価格**:$8,000
解説:サイバーウェア"ホークアイ"と同等の効果を持つゴーグル。銃にコードでつなぐことで、照準が視野に表示される。Ⅰ類、Ⅱ類、Ⅲ類すべての火器にとりつけられる。命中修正に+40(ホークアイとは重複しない)。
　一度にひとつの火器にしか結線できない。マイナーアクションを消費することで結線する火器を変更できる。

各社

CS 狙撃スコープ

ENC:15　**種別**:照準器
有効範囲:－　**価格**:$50,000
解説:コンバットシェル専用の複合狙撃スコープ。スコープと呼んでいるが、複合センサーと、CSの目と連動する光学サイトの集合体である。
　Ⅲ類、Ⅶ類のライフル、狙撃銃、キャノン、マシンガンのうちで、S射可能なものに取り付けることができる。装備した銃器で《狙撃》を行なうことができ、そのSRに+30する。この装備の効果は、コンバットシェル、重コンバットシェル、可変コンバットシェル搭乗時でなければ得られない。

各社

テレスコピックサイト

ENC:10　**種別**:照準器
有効範囲:－　**価格**:$5,000
解説:遠距離射撃に特化した複合センサー。
　Ⅲ類、Ⅶ類のライフル、狙撃銃、キャノン、マシンガン、レーザー,に取り付けることができる。装備した武器で200m以上離れた対象に射撃を行なう場合、射撃SRに+50の修正を得る。

各社

大型レーザーサイト

ENC:12　**種別**:照準器
有効範囲:1000m　**価格**:$9,000
解説:大型のレーザーサイト。機構は単純だが妨害を受けにくいため広く用いられる。レーザーは可視光タイプとセンサーに連動させた非可視光タイプに切り替え可能。
　Ⅲ類、Ⅳ類、Ⅶ類の射撃武器すべてに取り付けることができる。装備した武器で射撃を行なう場合、射撃SRに+20の修正を得る。また、レーザー砲としても使用可能。砲としてのデータは、タイプC"プロレイザー"(MHE、P084)に相当。技能は〈重火器〉を使用し、取り付け方式は取り付けた武器に準じる。

各社

レーダー同調射撃装置

ENC:30　**種別**:照準器
有効範囲:－　**価格**:$10,000
解説:搭載したレーダーと照準装置を同調させることによって、より正確な射撃を行うシステム。射撃SRに+60の修正を与える。使用するには機体がレーダーポッドを装備している必要がある。Ⅳ類火器すべてにとりつけることができる。ただし、ミサイルは効果を受けない。
　この装備によるSR修正はレーダー誘導ミサイルのものと同様に処理される。つまり、チャフやECMなどで無効化される。

各社

対空射撃管制装置

ENC:30　**種別**:照準器
有効範囲:－　**価格**:$50,000
解説:Ⅲ類、Ⅳ類、Ⅶ類のすべての射撃武器にとりつけることができる。使用するには機体がレーダーポッドを装備している必要がある。ただし、ミサイルは効果を受けない。
　飛行中の対象を攻撃した場合、限界ダメージに+100する。また、射撃SRに+30の修正を与える(これは対象が地上にいても同様に受けられる)。この装備によるSR修正はレーダー誘導ミサイルのものと同様に処理される。

各社

強化フラッシュハイダー

ENC:1　**種別**:銃口オプション
有効範囲:－　**価格**:$20
解説:銃口に取り付ける消炎器。発射炎を極力小さくすることで、火点を見破られにくくする。このオプションを取り付けた銃の発射炎を発見するロールに1/4の修正。Ⅰ類、Ⅱ類、Ⅲ類のピストル、リボルバー、ライフル、マシンガン、カービン、SMG、狙撃銃に取り付けられる。

各社

大型フラッシュハイダー

ENC:10　**種別**:銃口オプション
有効範囲:－　**価格**:$500
解説:コンバットシェルの銃口に取り付ける消炎器。発射炎を極力小さくすることで、火点を見破られにくくする。このオプションを取り付けた銃の発射炎を発見するロールに1/4の修正。Ⅶ類のリボルバー、ライフル、レールガンに取り付けられる。

各社

サウンドサプレッサー

ENC:1　**種別**:銃口オプション
有効範囲:－　**価格**:$100
解説:銃口にワンタッチで取り付けることができる抑音器。発射時の銃声を小さくすることができる。このオプションを取り付けた銃の発射音を聞くロールにSR1/2。Ⅰ類、Ⅱ類のピストル、ライフル、カービン、SMG、狙撃銃に取り付けられる。

各社
エクステンドバッテリー
ENC:4　**種別**:バッテリー
有効範囲:－　**価格**:$5,000
解説:レーザーブレード、高周波ブレード、高速振動ナイフ、メーザーナイフ、レーザーサイズに取り付けることができるバッテリーパック。使用可能な時間を2倍にする。このオプションを装備した場合、替えバッテリーも大型のものにする必要がある。その場合の替えバッテリーはENCに＋1。

シンクレア
スペシャルケース
ENC:3　**種別**:ケース
有効範囲:－　**価格**:$30
解説:内部にENC4までのⅠ類武器を収納できるアタッシェケース。マイナーアクションで中央から開いて、収納した武器を使用状態に出来る。ケース収納状態での射撃は、ホークアイ(MHE、P114)もしくはSAリンク・インターフェースで結線しない限りSR1/2される。ケースから武器を取り出して手に持つにはメジャーアクションが必要。

パラメシウム企画
スペシャルギターケース
ENC:5　**種別**:ケース
有効範囲:－　**価格**:$50
解説:内部にENC7までのⅠ類、Ⅱ類武器を収納できるアタッシェケース。マイナーアクションで中央から開いて、収納した武器を使用状態に出来る。ケース収納状態での射撃は、ホークアイ(MHE、P114)もしくはSAリンク・インターフェースで結線しない限りSR1/2される。ケースから武器を取り出して手に持つにはメジャーアクションが必要。収納した武器は、セキュリティレートの処理においてⅠ類と見なされる。

パラメシウム企画
クロス・パニッシャー
ENC:8　**種別**:ケース
有効範囲:－　**価格**:$300
解説:内部にENC12までのⅠ類、Ⅱ類、Ⅲ類武器を一丁と、ENC5までのⅠ類、Ⅱ類武器を一丁収納できるハイ＝チョバム製の十字架。マイナーアクションで中央から開いて、収納した武器のどちらか一丁を使用状態に出来る。武器の持ち方にかかわらず、かならず両手で保持しなければならない。
　セットアップに盾としての使用を宣言すると、REFが半減する代わりに全身の物理・貫通・熱属性に対するアーマー値が＋20される。

各社
木製グリップ
ENC:0　**種別**:その他
有効範囲:－　**価格**:$20,000
解説:グリップやストックを本物、または培養されたウォールナッツやオーク材などに変更する。特にデータ的な効果はないが、武器にアンティーク的な価値を求めるヴェーダ・ハンターに人気。逆に、自然保護主義的なタウンにうっかり持ち込んだ場合、余計な敵意を買うかもしれない。Ⅰ類、Ⅱ類すべてにとりつけられる。

各社
ガンライト
ENC:1　**種別**:その他
有効範囲:10m　**格**:$20
解説:銃に取り付ける小型のライト。Ⅰ類、Ⅱ類、Ⅲ類のすべての火器に取り付けられる。

各社
パーソナルカスタマイズ
ENC:0　**種別**:その他
有効範囲:－　**価格**:$500
解説:銃の重量バランスやトリガーの軽さ、電子部品のリアクションスピードなどを所有者にあわせてカスタマイズする。所有者がその銃を使用した場合、命中修正に＋10。〈※修理メンテナンス〉40以上なら、$50支払えば自分で行なうこともできる。Ⅰ類、Ⅱ類のすべての火器に取り付けられる。

各社
砲車(S)
ENC:100　**種別**:その他
有効範囲:－　**価格**:$3,000
解説:小型砲を牽引するための台車。この装備は牽引オプションと見なされ、[飛行状態]でないサイズ2以上のメカニックによって牽引できる(牽引中の機動性は1ランク低下する)。ENC200までのⅣ類火器を搭載できる。
　砲車(S)に搭載したⅣ類火器は車内からは操作できず、かならず専用の操作員を必要とし、移動したターンには使用できない。メカニックから切り離し、陣地に固定してもよいが、その場合は一切の移動が行なえない。

各社
砲車(L)
ENC:500　**種別**:その他
有効範囲:－　**価格**:$10,000
解説:大型砲を牽引するための台車。この装備は牽引オプションと見なされ、[飛行状態]でないサイズ3以上のメカニックによって牽引できる(牽引中の機動性は1ランク低下する)。すべてのⅣ類火器を搭載できる。
　砲車(L)に搭載したⅣ類火器は車内からは操作できず、かならず専用の操作員を必要とし、移動したターンには使用できない。メカニックから切り離し、陣地に固定してもよいが、その場合は一切の移動が行なえない。

各社
レーザーアンプリファイア
ENC:2　**種別**:その他
有効範囲:－　**価格**:$5,000
解説:Ⅰ類、Ⅱ類、Ⅲ類の種別:レーザーである武器にとりつけられるオプション。リミッターを外し、出力増幅装置を外付けすることで、破壊力を増大させる。
　火力に＋20する。ただし、弾数が半減してしまう。

各社
スポッティングライフル
ENC:30　**種別**:その他
有効範囲:1000m　**価格**:$4,000
解説:Ⅳ類、Ⅶ類の種別:キャノン、レールガンである武器にとりつけられるオプション。砲身に平行して機関銃を取り付け、機関銃を先んじて発砲することによって命中精度を高める装備。
　命中修正に＋20する。また、武器としても使用できる。その場合、データはブローニングFN－HMG(MHE、P086)を使用する。射界などは取り付けた武器に準じる。

各社
ロングバレル
ENC:50　**種別**:その他
有効範囲:－　**価格**:$25,000
解説:Ⅳ類、Ⅶ類の種別:キャノン、レールガンである武器にとりつけられるオプション。砲身をより長く、冷却性能に優れたものに変更することで、その威力を増加させる。ただし、取り回しは悪くなる。
　0～50mの命中修正に－20する。加えて、火力に＋50する。ただし火力増加の効果は、HEAT砲弾、榴弾、HESH、ロケットアシスト弾には適用されない。

ドラッグ

医療の用途に使用されるドラッグは、薬品として、また生体強化や諜報活動用として社会のすべての場所に入り込んでいる。単なる娯楽としてのドラッグも、カタストロフ前のアルコール程度には市民権を得ている。すべてのドラッグは、使用にメジャーアクションを必要とする。

アヤサカ
ロングウォッチャー

価格:$200　**効果時間**:1シーン
カートリッジ:$250
解説:戦闘時における行動順の決定において、【REF】が1大きいものとして計算を行なえるようになるドラッグ。この効果は、メカニック搭乗時やマテルフォーム使用時にも適用される。
　昔は禁制品であったが、アヤサカの努力によって副作用が軽減し、合法化された。その影には、ストリートに試作品を流して大量のデータを得たアヤサカの非合法工作があったと噂されている。

禁制品
スーパーブースター

価格:$1,250　**効果時間**:1シーン
カートリッジ:$1,500
解説:戦闘時における行動順の決定において、【REF】が4大きいものとして計算を行なえるようになるドラッグ。この効果は、メカニック搭乗時やマテルフォーム使用時にも適用される。
　シーンの最後に【WIL】のAR1/2を行ない、失敗すると次のシーンもスーパーブースターを服用しなければならない。服用できなかった場合、次のシーンにおけるすべてのロールが1/2される。もちろん、連続服用するたびに、【WIL】のARは必要である。

禁制品
ファイナルブースター

価格:$1,400　**効果時間**:1シーン
カートリッジ:$2,000
解説:戦闘時における行動順の決定において、【REF】が6大きいものとして計算を行なえるようになるドラッグ。この効果は、メカニック搭乗時やマテルフォーム使用時にも適用される。ただし、同種の効果を持つドラッグとは重複しない。
　シーンの最後に【WIL】のAR1/2を行ない、失敗すると次のシーンもファイナルブースターを服用しなければならない。服用できなかった場合、次のシーンにおけるすべてのロールが1/2される。もちろん、連続服用するたびに、【WIL】のARは必要である。

禁制品
テンプラ

価格:$1,000　**効果時間**:1シーン
カートリッジ:$1,500
解説:ハラキリを越える効果を持つ超強力な精神強化剤。ハラキリ同様、アスカ技研から意図的に流出したものと思われる。
　精神SUVを10ランク上昇させる。シーン終了時に【WIL】のAR1/2を行ない、失敗した場合、心理MOを受ける。このARでアクシデントが発生した場合、ダメージは心理KLとなる。

禁制品
スキヤキ

価格:$5,000　**効果時間**:1シーン
カートリッジ:$6,000
解説:異常なまでの士気高揚をもたらすドラッグ。服用者はナイフ一本で戦車に立ち向かえるほどの勇気を手に入れる。中毒性が高く、一時期大規模な社会問題を引き起こした。
　マスコンバットの開始時に服用すると、士気に+20する。シーン終了時に【WIL】のAR1/4を行ない、失敗した場合、心理HWを受ける。

テュフォン
P-4011

価格:$10　**効果時間**:1シーン
カートリッジ:$15
解説:シンクレア財団の中核をなすテュフォン総合化学のベストセラードラッグ。心地よい高揚感と共に、知覚が増大する。本来は娯楽用のものである。基本はドリンクに混ぜて飲用する。
　【PER】のARに達成値+10の修正を得る。

禁制品
XP-4022

価格:$800　**効果時間**:1シーン
カートリッジ:$1,200
解説:P-4011をベースに調整され、完全に向こう側の世界に"イッて"しまうドラッグ。しばしばそのサイケな世界から帰って来れないものも出る。
　【PER】および、【PER】をベースとするSRにAR2、SR2を得る。シーン終了時に【WIL】のAR1/4を行ない、失敗した場合、心理MOを受ける。

テンペル
ジェット

価格:$300　**効果時間**:1シーン
カートリッジ:$450
解説:神経加速剤と筋肉増強剤のカクテル。さほど負担をかけることなく、移動速度を速めることができる。ヴィークルに搭乗していない状態での【MV】を+5する。アーティフィシャル・ボディには効果がない。

禁制品
タキオン

価格:$6,000　**効果時間**:1シーン
カートリッジ:$6,500
解説:脳神経加速剤。脳の反射速度を高めホルモンを異常分泌させ、処理速度を高めると同時に筋肉負担を感じなくさせることで速度を高めるドラッグ。ヴィークルに搭乗していない状態での【MV】を+10する。
　負担が大きいため、使用した次のシーンには使用できない。さらに使用した次のシーンは、ヴィークルに搭乗していない状態での【MV】が1に変更される。この効果は移動不能を除く他のあらゆる効果に優先する。

テュフォン
MB-3020

価格:$5　効果時間:1シーン
カートリッジ:$10
解説:精神安定剤のベストセラーとして知られるテュフォンのヒット商品。高い安定効果を持ちながら、ハイになりすぎないのが特徴。ストレスの多い現代人の必携品。
　〈心〉の装甲値を30得る。

禁制品
ドリームタイム

価格:$1,200　**効果時間**:1シーン
カートリッジ:$1,500
解説:異常な多幸感をもたらす精神高揚剤。効果時間中はすべてのものがこのうえなく美しく素晴らしく感じられる。そのため当人は大変に幸福だが集中力や思考力が大きく低下する。
　効果時間中、【STR】【REF】【INT】ベースのSR、およびそれらの能力値を用いたARが1/2され、〈心〉の装甲値を100得る。

禁制品
ゾンビパウダー
価格:$4,000 **効果時間**:1シーン
カートリッジ:$6,000
解説:肉体SUVを5ランク増加させてくれる体力増強剤。その部位がリプレイスメントの場合は効果がない。また、アーティフィシャル・ボディには効果がない。カリブ海原産と言われており、司法当局の悪夢と呼ばれたドラッグ。
服用直後に【WIL】のAR1/8を行ない、判定に失敗した場合、使用者は頭部にMOないしKLを受けるまで周囲に無差別な攻撃を続ける。

カイザー
オーバーマッスル
価格:$200 **効果時間**:1シーン
カートリッジ:$600
解説:皮膚に吹き付けるマイクロマシンドラッグ。血中の金属を集めて急速硬化、即席の装甲になる。カートリッジの場合、血管を通して全身に行き渡る。
使用者の全身に、〈物〉30の装甲値を与える。ただし、その部位は生身ないしバイオウェアでなければならない。

カイザー
ダークサイト
価格:$60 **効果時間**:1シーン
カートリッジ:$80
解説:猫のように瞳孔が開くことで、暗視能力を得るドラッグ。効果時間の間、夜間戦闘の不利な修正を受けない。
ただし、使用した次のシーンは【PER】のARが1/2される。

ストラトエア
フェイクデス
価格:$500 **効果時間**:本文
カートリッジ:$1,000
解説:仮死状態になるドラッグ。その間はほとんど老化さえしなくなる。脈拍、動悸もほぼなくなり、体温も気温に限りなく近づく。死体ではないことを見抜くためには〈医療技術〉でSR1/2の判定が必要。
この効果は専用中和剤($100)を投与するまで続く。ドラッグスタビライザを使って、指定の時間に自分に中和剤を投与するよう設定することもできる。中和剤投与時に【WIL】のAR2を行ない、失敗するとそのまま永眠する。

アヤサカ
レインボー207
価格:$100 **効果時間**:シナリオ終了まで
カートリッジ:-
解説:全身の色素をコントロールする入浴剤。これを溶かした風呂に30分入ると、購入時に指定した色に髪、肌、目が染まる。青い髪や緑の肌など、自然に存在しない色にすることも可能。変装やファッションに愛用される。

テンペル
フードレス
価格:$550 **効果時間**:シナリオ終了まで
カートリッジ:$800
解説:栄養補給状態を制御するとともに、食欲中枢に作用して空腹感を感じなくするドラッグ。心理的な常習性があり、問題になっている。
効果時間中は、必要な食料が半分ですむようになる。

テンペル
ウォータレス
価格:$550 **効果時間**:シナリオ終了まで
カートリッジ:$800
解説:栄養補給状態を制御するとともに、視床下部に作用して乾きを感じなくするドラッグ。長期間の軍事作戦などに用いられる。
効果時間中は、必要な水分が半分ですむようになる。

バイオジェネシス
XIONIX(サイオニクス)
価格:$8,000 **効果時間**:1シーン
カートリッジ:$12,000
解説:人の中に眠る超自然的な能力を強制的に覚醒させるというふれこみのドラッグ。ただし、脳への負担がきわめて大きい。
効果時間中は〈EX〉にSR2を得る。この修正は他のドラッグと重複しない。シーン終了後、シナリオ終了まで〈EX〉にSR1/2の修正を受ける。また、シナリオ終了まで、XIONIXの影響を受けることができなくなる。

禁制品
コカイン
価格:$200 **効果時間**:1シーン
カートリッジ:$250
解説:コカの葉を精製して造られる粉末状ドラッグ。中枢神経を刺激し、得も言われぬ高揚感が得られる。天然原料ドラッグだが、主要産地の南米は比較的自然が残っているため入手も容易。
効果時間中は、身体に対する負傷によるロール修正を無視する。ただし、〈精神防壁〉にSR1/4の修正を受ける。

各社
神経毒
価格:$500 **効果時間**:効果参照
カートリッジ:$500
解説:即効性の神経毒。相手の神経を麻痺させ、即座に死にいたらしめる。
武器に塗布するか、飲食物に混ぜる、あるいは注射して使用する。塗布して使用した場合、(追加被害:シフト2)を得る。

各社
麻痺毒
価格:$300 **効果時間**:効果参照
カートリッジ:$300
解説:対象の神経活動を麻痺させ、動けなくさせる毒。致死性はないため、捕獲のために用いられる。
塗布して使用する。塗布した武器の火力および限界火力を+50し、かならずスタン攻撃となる。

各社
マリファナ
価格:$5 **効果時間**:-
カートリッジ:$6
解説:麻の葉を乾燥させたもの。喫煙するのが一般的だが、食事に混ぜたり、水パイプで吸引したりすることもできる。リラックス効果がある。遠い昔は非合法だったそうだが、現在ではこれよりはるかに効くドラッグを企業がガンガン流しているので、むしろレトロアイテムに属する。アパートの押し入れでも栽培可能なため、天然ドラッグとしては安い部類。
服用することで、心理ダメージのLWを治療することが出来る。

ライフスタイル

ライフスタイルはキャラクターの生活水準を表現するものである。あなたのキャラクターの暮らしは、あなたの冒険の背骨として、見えない部分を支えてくれるはずだ。
詳細はp043を参照せよ。

スクワット

月額:解説参照
解説:あなたが路上や廃墟、あるいは荒野、車の中などで暮らしていることをあらわすライフスタイル。
基本的に逃亡者か、何らかの理由で失業するなどした人々のライフスタイルだが、成功したハンターの中にも、みずからの修行のため、あるいは何らかの政治的信条のため、このライフスタイルを選ぶものがいる。
スクワットのライフスタイルを選んだキャラクターは生活に維持費がかからないため、セッション終了時に報酬を受け取れた場合、その額に＋$500される。

ロウ

月額:$0
解説:あなたが庶民的な生活をしていることをあらわすライフスタイル。
アパートかさもなければ小さな住宅に住んでおり、少なくとも雨露をしのぐ場所には困らない。ネットワークには接続できるし、合成であっても三食食べることができる。高望みをしなければ、少なくとも悪くはない生活だ。
このライフスタイルには、特にゲーム的な効果はない。

ミドル

月額:$2,500
解説:あなたが十分に成功した、豊かな生活をしていることをあらわすライフスタイル。
マンションか一戸建てに住んでおり、便利なオートメーション家具に囲まれている。日当たりはよく、周囲の環境も上々だ。食事は合成食品だが、時には自然食品を食べることもできる。
このライフスタイルを選んだキャラクターは、マニューバの代償として支払うラックポイントを、1シナリオに1回だけ1点軽減できる(最低0)。

アッパー

月額:$10,000
解説:あなたが中小企業の社長や上級官僚、あるいは成功したギャングなどに匹敵する生活をしていることをあらわすライフスタイル。
広い庭のある一戸建てか、さもなければ高級マンションに住んでおり、家事はロボットか、さもなければ人間の召使いにやらせることができる。食事はその気になれば三食天然のものが食べられるし、あなたに何かあれば警察がすぐ飛んでくるだろう。
このライフスタイルを選んだキャラクターは、マニューバの代償として支払うラックポイントを、1シナリオに2回だけ1点軽減できる(最低0)。

セレブリティ

月額:$25,000
解説:あなたが支配企業の幹部クラスの豪華な生活をしていることをあらわすライフスタイル。ごく一部の、実力だけでなく社会的な賞賛をも勝ち得たハンターだけがこの生活をなしえる。月額は最低額で、上を見ればきりがない。
このライフスタイルを選んだキャラクターは、マニューバの代償として支払うラックポイントを、1シナリオに3回だけ1点軽減できる(最低0)。加えて、1シナリオに1回だけ検問チェックに自動的に成功できる。

カンパニーアイテム

カンパニーアイテムは、ハンターチームの事務所に備え付けられた各種の装備をあらわすものである。これらの装備を追加することで、あなたの事務所はより住みやすくなるだろう。
詳細はp043を参照せよ。

事務所(ベーシック)

種別:事務所 **価格**:$0
月額:$0
解説:ハンターギルドから貸与してもらえる事務所。合計でサイズ6までのメカニックを格納できるガレージと、トイレと給湯室のついた一室、というパッケージ。家賃はギルドの会費に含まれているため、PCたちに報酬が支払われるたび自動的に引き落とされているものとする。つまり、家賃を気にする必要はない。

事務所(ゴージャス)

種別:事務所 **価格**:$3,000
月額:$100
解説:事務所の内装が豪華であることをあらわす装備。たとえば床に絨毯が敷いてあったり、照明が凝ったものであったり、壁紙がおしゃれであったりする。こうしたリフォームは仕事とは直接影響しないが、あなたの事務所が羽振りのよいことをあらわし、依頼人に信頼感を与える。
事務所内で行なう依頼人に対する〈交渉〉にSR2を得る。

事務所(リッチ)

種別:事務所 **価格**:$100,000
月額:$3,000
解説:事務所の内装が途方もなく豪華であることをあらわす装備。たとえば床全体が特殊素材で出来ていて常に美しく変化し続ける、天然木材で作られた柱がある、すべての金属が金メッキされているなど。支配企業の重役が住むのにふさわしいような装いである。成金趣味と言われるかもしれないが、これが成功したという証なのだ。
購入したハンターチームに属するキャラクターが事務所内で行なうすべての〈交渉〉にSR2を得る。

応接間

種別:一般 **価格**:$3,000
月額:$300
解説:事務所に作業スペースとは別の応接間があることをあらわす。座り心地のよいソファとデスク、大型のモニターもついてくる。応接間が備えられていることは、ハンターの仕事に対してしっかりした安心感を与えるとともに、見られると困る内情を依頼人から隠す役割も果たす。
事務所が応接間を備えている場合、〈マネージメント〉の効果によって軽減できる維持コストを、〈交渉〉×$500から、〈交渉〉×$550に変更する。

調度品

種別:一般 **価格**:$100,000
月額:$0
解説:応接間にカタストロフ前の美術品や、そうでなくても高級な美術品などが備えられ、茶器や椅子なども一級のものであることをあらわすハウスアイテム。確かなセンスは、確かな信頼の証だ。
応接間を所持していないと購入できない。応接間の効果によって軽減できる維持コストを、〈交渉〉×$550から、〈交渉〉×$600に変更する。

オーディオルーム

種別:一般　**価格**:$10,000
月額:$1,000
解説:防音の効いたオーディオルームが事務所に備え付けられていることをあらわす。最大音量でステレオをならしても隣の部屋にさえ聞こえない。思う存分音楽をエンジョイできるはずだ。また、尋問にも最適である。リラックスした心には余裕が生まれ、それが仕事の成功につながる。
　カンパニーに属するすべてのキャラクターは、1シナリオに1回、判定にアクシデントした時点でラックポイントを1点回復できる。

ダイニングキッチン

種別:一般　**価格**:$50,000
月額:$500
解説:豪華なダイニングキッチン(自動調理器つき)を備えていることをあらわすカンパニーアイテム。料理はこの時代では道楽に属するが、人間が生きて行くには欠かせないものだ。
　カンパニーに属するすべてのキャラクターは1シナリオに1回だけ、ロールの前に効果の使用を宣言して1ラックポイントを支払うことで、ダイスを振った後に、10の位と1の位を入れ替えてもよい(入れ替えなくてもよいが、効果は使用した物として扱われる)。この効果は、キャラクターごとに1回得ることができる。

射撃場

種別:一般　**価格**:$10,000
月額:$500
解説:事務所の地下などに、射撃場が設けられていることをあらわすカンパニーアイテム。銃器には細かい調整が不可欠で、それを気兼ねなく行なえる環境があることは、ハンターチームの技量維持に貢献する。
　1シナリオに1回だけ、チームに属するすべてのキャラクターは〈小火器〉にSR2を得る。この効果は、キャラクターごとに1回得ることができる。

霊的環境

種別:一般　**価格**:$10,000
月額:$1,000
解説:事務所が風水や陰陽道に気を使っていたり、霊的なスポットなどに立っていることをあらわすカンパニーアイテム。教会や神社などの宗教施設であるとしてもよい。
　カンパニーに属するキャラクターが行なう《ナイトメア》および《リチュアルカース》の達成値を常に+20する。さらに、カンパニーメンバーは事務所の中にいる限り、〈心〉50の装甲値を得る。

ペット/観葉植物

種別:一般　**価格**:$50,000
月額:$3,000
解説:"ホンモノの"動物や植物、あるいは花畑など。とにかく金がかかるが、それだけに心を和ませてくれる。
　カンパニーに属するすべてのキャラクターは〈心〉属性に対して30点の装甲値を得る。この装甲値は他の修正と重複する。

凶暴なペット

種別:一般　**価格**:$3,000
月額:$500
解説:肉食ミュータントや殺人ピラニアなどの凶暴なペット。普通にかわいがってもいいが、その存在を見せつけることで他者を威圧することもできる。
　カンパニーに属するキャラクターが事務所において他者を威圧する判定、ないしは精神攻撃(《リチュアルカース》を除く)にSR2を与える。

シャワールーム

種別:一般　**価格**:$1,000
月額:$100
解説:4名までの人間が一度にシャワーをあびることの出来るシャワールーム。サイバーパーツの洗浄もできる。くだらないことに思えるかもしれないが、体を清潔に保つのは健康維持において大変重要な役割を持つ。
　購入したハンターチームに属するキャラクターは、キャラクターごとに1シナリオに1回だけ、【肉体SUV】または【心理SUV】が1ランク高いものとして損傷を決定することができる。

バスルーム/プール

種別:一般　**価格**:$20,000
月額:$1,000
解説:大型のバスルームか露天風呂、プールを備えていることをあらわすカンパニーアイテム。日々の疲れをリラックスさせ、明日へ乗り出していくための活力を与えてくれる。
　カンパニーに属するAI以外のキャラクターは、【精神SUV】が2ランク上昇する。この装備の効果は2つまで重複する。

ディフェンスシステム

種別:一般　**価格**:$20,000
月額:$1,000
解説:事務所の入り口や廊下に、セキュリティシステムと連動した無人銃座が据え付けられていることをあらわすカンパニーアイテム。
　無人銃座のデータはターレット(P220)を使用する。戦闘になった場合はGMがコントロールする。

警備ドロイド

種別:一般　**価格**:$50,000
月額:$1,000
解説:事務所に人型警備ドロイドが配置されていることをあらわすカンパニーアイテム。ドロイドは警備だけでなく、雑用もこなしてくれる。
　ドロイドのデータはCARNEL-Ⅲ(P216)を使用する。装備しているショットガンはⅠ類、Ⅱ類火器に交換可能。〈小火器〉のSR1は80%である。交換した銃器の弾薬購入費を月額に加算すること。

秘書

種別:一般　**価格**:$3,000
月額:$3,000
解説:秘書を雇っていることをあらわすカンパニーアイテム。留守中の応対や細々とした事務仕事をこなしてくれ、社交能力も高く、外見的にも申し分ない。
　秘書はすべての能力値が7、SUVがC。スキルは〈交渉〉40、〈専門知識:ビジネス〉80を持つ。戦闘には加わらない。

アシスタント

種別:一般　**価格**:$1,000
月額:$1,000
解説:事務所に居着いているハンター見習いをあらわすカンパニーアイテム。ハンターライセンスを得られるほどの腕ではないが熱意はあるし、とりあえずの留守番くらいは任せられる。
　アシスタントのデータは、インファントリー(P200)またはAHP(MHE、P300)のものを使用する。購入時にどちらにするか決定すること。GMはアシスタントを必要に応じてエキストラとして扱ってもよい。

倉庫

種別：倉庫　**価格**：$5,000
月額：$1,000
解説：交易品を収納するための頑丈な倉庫。交易品は倉庫に収めておかなければ、アフタープレイで失われてしまう。
　倉庫にはENC1000までの交易品を収めておくことができる。複数種類にまたがっていても、合計がENC1000までであれば問題ない。もちろん、その他のアイテムをしまってもよい。

冷凍倉庫

種別：倉庫　**価格**：$8,000
月額：$1,500
解説：食料品などを収納するための冷凍倉庫。「種別：生鮮」の交易品に対応した倉庫である。交易品は倉庫に収めておかなければ、アフタープレイで失われてしまう。
　倉庫にはENC1000までの交易品を収めておくことができる。複数種類にまたがっていても、合計がENC1000までであれば問題ない。もちろん、その他のアイテムをしまってもよい。

格納庫

種別：格納庫　**価格**：$5,000
月額：$1,000
解説：ヴィークルを格納するための追加ガレージ。サイズ6までのヴィークルを格納しておくことができる。飛行メカニックの滑走路やコンバットシェルのリンゲル液補充装置など、メカニックの最低限の維持運用に必要な装備は格納庫に備わっているものとする。より本格的なメンテは、メンテナンススペースが必要。

メンテナンススペース

種別：格納庫　**価格**：$50,000
月額：$1,000
解説：大型クレーンをはじめとする、メカニックの本格的なメンテナンス用の装備が格納庫やガレージに備わっていることをあらわすカンパニーアイテム。
　〈※整備メンテナンス〉が60以上あるキャラクターがカンパニーに在籍している場合、修理工場(P085)に必要な費用が半分になる。

仮眠室

種別：寝室　**価格**：$1,500
月額：$150
解説：事務所に仮眠室が併設されていることをあらわす装備。二段ベッドがふたつ用意されており、きちんとドアを閉めて光を遮ることができる。
　仮眠室で睡眠した場合、MWまでの心理ダメージをひとつ打ち消すことができる。この効果はキャラクターごとに、1シナリオに1度しか適用できない。

ベッドルーム

種別：寝室　**価格**：$3,000
月額：$300
解説：事務所にきちんとした寝室が備えられていることをあらわす装備。　ベッドルームで睡眠した場合、MWまでの心理ダメージをひとつ打ち消すことができる。この効果はキャラクターごとに、1シナリオに1度しか適用できない。
　ベッドルームが事務所にあり、そこに住むことを選んだ場合、ライフスタイル：ミドルの月額が$1,000に減額される。この効果は、ベッドルームひとつごとに2人までのキャラクターが効果を受けられる。

ゴージャスベッドルーム

種別：寝室　**価格**：$35,000
月額：$3,500
解説：事務所に高級ホテルの部屋に匹敵するほど豪華な寝室が備えられていることをあらわす装備。
　ゴージャスベッドルームで睡眠した場合、MWまでの心理ダメージをひとつ打ち消すことができる。この効果はキャラクターごとに、1シナリオに1度しか適用できない。
　ゴージャスベッドルームが事務所にあり、そこに住むことを選んだ場合、ライフスタイル:アッパーの月額が$5,000に減額される。この効果は、ベッドルームひとつごとに2人までのキャラクターが効果を受けられる。

客用寝室

種別：寝室　**価格**：$10,000
月額：$500
解説：お客用の寝室。緊急時に備えて、ネットワークからロックできる（部屋からは開けられない）また、部屋の中を警備するための監視カメラが複数取り付けられている。ドアはファイバニウム装甲、窓は偏光強化ガラスで、〈物〉〈光〉〈熱〉〈貫〉に対しA100を有する。SUVはK。ドアの電子SUVはMで、〈電〉装甲値は30。
　部屋としての効果はベッドルームに準じる。

隠し部屋

種別：特殊　**価格**：$10,000
月額：$0
解説：事務所の部屋が隠蔽されていることをあらわす装備。種別：寝室、格納庫、倉庫の装備ひとつを指定する。その部屋は、入り方を知らないと外部からは見つけられない。発見には【PER】のAR1/8が必要となる。一度指定した部屋は変更できず、部屋の維持コストが支払えなくなった場合、この装備も消滅する。

孤児院

種別：公益事業　**価格**：$60,000
月額：$30,000
解説：事務所が孤児院（20人ほど）を経営していることをあらわすカンパニーアイテム。ある程度はギルドから補助金が出るが、それでも巨額の金がかかる。
　カンパニーに属するキャラクターが死亡した場合、使用した経験点を払い戻してもらうことができる。GMはキャラクターシートに払い戻す経験点を黒のボールペンで記入すること。新しいキャラクターは孤児院の出身者としてもよい。

政治献金

種別：公益事業　**価格**：$10,000
月額：$10,000
解説：カンパニーが政治家や市民運動家、ユニオンの上層部、アーミーの高級軍人などに合法的な献金を行なっていることをあらわすカンパニーアイテム。
　1シナリオに1回、カンパニーに対する政治的に不利益な効果を打ち消すか、情報収集に関わるロールにSR2を得ることができる。どこまでの効果があるかはGMが判断すること。

店舗

種別：公益事業　**価格**：$30,000
月額：$1,000
解説：事務所に何らかの店舗（コンビニエンスストア、骨董屋、バー、レストラン、せんべい屋など）が併設されていることをあらわす装備。アフタープレイ時にPCのひとりが代表で〈交渉〉SR1を行ない、$100×達成値の収益が得られる。達成値の上限は、〈交渉〉のスキル値とする。アクシデントが発生した場合、この装備は失われる。

一般装備

これまでのカテゴリにあてはまらない装備を紹介する。
こうしたアイテムは、冒険の欠くべからざる1ページを演出してくれるだろう。

名称	価格	電子SUV	ENC	解説
金属探知棒	$100	J	10	10 センチから 2 メートルまで伸縮可能な金属製の棒と、先端に取り付けられた金属探知機の組み合わせ。1 メートル以内の金属物（サイバーウェアを含む）を発見するための PER に AR4 の修正を得る。
マイクロマッサージユニット	$300	J	1	胴体の防具（オートプロテクターは不可）に取り付ける超小型の静音マッサージ器。同じ姿勢をとり続けるオフィスワーカーや狙撃手の体をもみほぐし、いざというときに対応できるようにしてくれる。
サングラス	$10	-	0	何の変哲もないサングラス。日光だけでなく有害な紫外線などもシャットアウトしてくれるし、目線も隠せる。ミラーシェードタイプもある。
ソナーゴーグル	$1,000	J	1	超音波を発振し、反響によって物体の形を確認する暗視ゴーグル。当然ながら色はわからないし、文字なども読めない。着用者は閃光などによる影響を一切受けない。有効半径は 50m。
目出し帽	$5	–	0	目だけが隠れる帽子。顔全体を覆ってしまう。本来は防寒具だが、テロリストや特殊部隊が素性を隠すためにも使われる。
小型酸素ボンベ	$100	J	1	直接口にくわえるだけで酸素を供給してくれるカプセル。海軍兵士や海兵隊員など、突然落水する可能性のある軍人やマリンブラスターなどの必需品。約 10 分の酸素を供給してくれる。
ポータブルシャワー	$25	J	15	宇宙飛行士用のアイテムから発展した、寝袋状のシャワーユニット。呼吸装置をつけて中に入り、入浴することができる。入浴後はそのまま体をかわかしてくれる。
消臭殺菌スプレー	$10	–	1	噴霧することで、体の表面の雑菌を殺菌し、不快な体臭を消してくれるスプレー。いろいろなにおいの染みつくハンターには欠かせない。
香水	$25	–	1	紳士淑女のたしなみ。上を見ればきりがない。高級品なら、最低 $200 はする。
旅行キット	$150	–	10	寝袋、ふくらませるクッション、懐中電灯、洗面用具、使い捨ての寝間着 6 着のセット。
楽器	$100	-	5	ギター、ベース、ヴァイオリンなどの携帯できる楽器。ハーモニカなどはもっと ENC が小さい（1 ～ 3 程度。GM と相談せよ）。高級品なら天井知らず。
ダッチオーブン	$120	–	5	コンピュータ制御ではない昔からの鋳鉄鍋。脚がついていて野外で料理しやすく、フタの上にも炭を乗せて加熱できる。煮物焼き物炒め物はもちろん、ピザを焼いたりオーブンとして使うことも出来たりする万能鍋。カウボーイのシンボルと見なされており、テキサナ周辺のハンターならたいてい持っている。
バーベキューセット	$200	–	25	野外で大人数が食事をするためのバーベキューセット。炭つき。
安手の服	$10	E	(2)	大量生産される合成繊維の服。単なるボロ布から合成レザーの戦闘的なスタイル、没個性的なカジュアルウェアまでいろいろ。ENC は非着用時にのみ適用される。
普通の服	$50	E	(2)	合成素材のフォーマルウェア。とりあえず着ておけば社会の構成員として恥ずかしくない服。各種の民族衣装なども出回っており、とりあえず着ておけば困らない。ENC は非着用時にのみ適用される。
[illegible]	$10,000	E	(2)	天然シルクやコットンなどの天然素材のみを使った高価な衣服。値段はメガ＝シティで購入する場合の目安で、もっと高いこともありえる。逆にへんぴなタウンなどでは、住民が天然素材の服を普段着にしているような場所もあるだろう。ENC は非着用時にのみ適用される。
煙幕手榴弾	$20	J	1	【STR】m 以内の対象一体（またはメカニックひとつ）に投げつけることができる煙幕を放つ手榴弾。煙幕は 3 ターン持続する。使用はメジャーアクション。 効果時間中に対象に対して行われた射撃ロールに SR1/2 の修正を与える。この効果は対象が移動もしくは機動回避を行なった場合無効になる。また、［飛行状態］の対象には効果がない。使い捨て。
対レーザー手榴弾	$200	J	1	【STR】m 以内の対象一体（またはメカニックひとつ）に投げつけることができる、レーザーを阻害する粒子を放つ手榴弾。煙幕は 3 ターン持続する。使用はメジャーアクション。 効果時間中に対象に対して行われた種別　レーザーによる射撃攻撃の火力を－ 100 する。この効果は対象が移動もしくは機動回避を行なった場合無効になる。また、［飛行状態］の対象には効果がない。使い捨て。
サイバークリーニングセット	$10	E	1	機械式サイバーウェアやターミナルの機械部品に侵入した細かいゴミやホコリを取り除くスプレーやブラシの詰め合わせ。あると何かと便利。
スプレー式接着剤	$150	–	1	速乾性の噴霧式強力接着剤で、メジャーアクションを消費すれば、窓ひとつ、あるいはドアひとつを完全に接着してしまうことができる。
蛍光スティック	$5	-	1	コンサートなどで使われるプラスチックの棒。内部に化学薬品が入っており、折ることで発光する。電力を必要とせず熱も発さないことから、緊急用光源として使われることもある。効果範囲は 5m ほど。6 時間持続する。
ステルスロープ	$200	–	1	特殊な化学物質で編まれたロープ。付属の触媒に触れると瞬時に粉々の塵になって風に消え、証拠を残さない。価格と ENC は 10m あたりのもの。
懐中電灯	$20	J	4	重く頑丈なサバイバル用懐中電灯。嵐の中でも問題なく作動し、太陽電池と手回しダイナモの両方からエネルギーを供給できる。ラジオの受信、ターミナルの充電も可能。殴りつける場合、警棒（MHM,p094）と見なす。効果範囲は 30m ほど。
変装用マスクセット	$1,000	J	10	特殊バイオ素材でできたマスクと、特殊コンピューターのセット。他人の顔面に押しつけると、その顔面と寸分たがわぬマスク（ENC1）を作ってくれる。詳細なデータがあれば、表情データからマスクを作ることもできる。
ソイ・バー	$3	-	1	大豆をベースに作られた 10 センチほどのスティック菓子。人間が生きていくための最低限の栄養が詰まっている。味はそれなりに多彩だが、飽きが来るのは早い。1 食分の食事と見なす。
ハンターズレーション	$20	–	5	ハンターユニオンが販売しているレーション。3 食分の食事と 1 日分の水がコンパクトな対放射線容器に収められている。強化栄養クラッカー、ジャムまたはマーマレード、チョコレート、粉末コーヒー、フリーズドライのスープを基本として、ヒモを引くだけで加熱されるおかず（毎食違うものが付属。トータルでは 15 種類）がついてくる。味はまずまずだが、微妙に割高なのが不評。
ペンライト	$5	E	0	キーホルダーサイズの懐中電灯。効果範囲は 2m ほど。

名称	価格	電子SUV	ENC	解説
ヘッドライト	$15	J	1	頭に取り付ける懐中電灯。効果範囲は 20m ほど。
調剤キット	$120	J	4	薬剤の調合や分析を行なうための器具や試薬などがひと揃い揃ったキット。耐熱ポーチに入っている。
鑑識キット	$1,000	K	10	指紋採取キットや DNA チェッカー、車のタイヤの後を検知する科学物質、化合物検知装置、それらを統合分析する小型アナリスト AI などを含むアタッシェケース。証拠品を捜す〈逃走・追跡〉の SR を SR2 する。
ガムテープ	$2	–	1	日用品店で売っている何の変哲もないテープ。1 ロールで 15 メートル分。きわめてちぎれにくく防水のため、物を支えたり、人を縛り上げたり、簡単な車輌の穴をふさいだりと活用範囲は広い。
ケミストリチェッカー	$20	J	1	針のような検知器のついた IC レコーダーサイズのチェッカー。食べ物や飲み物に差し込むと、有毒物質や有害細菌、あるいは腐敗状態などをチェックして警告してくれる。荒野で得体の知れない物を口にするあなたに。
コンパス	$75	–	1	軍用の頑丈なコンパス。高い精度を持つ。測量や現在位置把握の他にも、弾着観測などに用いられる。地磁気の乱れた地域では役に立たない。
ジャイロコンパス	$300	–	5	地球ゴマの原理で方位を割り出す大がかりなコンパス　かさばるが、地磁気に乱されずに方位測定ができる
耐酸ポンチョ	$25	J	2	強酸雨にも耐えられる雨具。ひと昔前は生活必需品だった。防具の上に装備することができ、強酸雨の効果を受けない。サイズ 1 の場合、$200、ENC10。
機械式腕時計	$100	G	1	一般的な自動巻きの腕時計。電力を使わないため、電池確保が困難なタウンや、遠征する兵隊などに愛用されている。
対衝撃腕時計	$500	H	1	5 階から落とそうと、水深 200 メートルに潜ろうと動作を続ける日本製のとにかく頑丈な腕時計（SUV：G)。気圧計、水深計、温度計、NBC 警告計を内蔵し、太陽電池で駆動する。通称コンバットウォッチ。
高級腕時計	$10,000	–	1	昔ながらの職人技術で作り上げられた手巻き式の腕時計。電子部品を一切使っておらず、歯車仕掛けで駆動する。美しい仕上げはエグゼクティブの証。
ショットガン・マイク	$1,000	J	6	ライフル型をした大型の指向性マイク。マイクの先端部を向けた対象の発する音声だけを正確に聞き取ることができる。たとえば、雑踏の中で対象が電話に向かって話している内容だけを拡大できるのだ　効果範囲は 1 キロ程度。ただしカーテンなどで容易に阻害される。また、紛争地帯で持ち歩いていると、狙撃兵と間違われるかもしれない。
セントリーガンユニット	$1,000	K	10	三脚型の砲座ユニット。〈小火器〉40% および《バーストショット》《カーテンファイア》を持ち、ENC15 までのⅡ類、Ⅲ類の火器を取り付けられる。セントリーガンユニットは、使用者が設定した敵に対して、弾が尽きるまで攻撃を行なうエキストラである。回避は行なわない。
昆虫型ドローン	$5,000	M	1	昆虫ほどのサイズの虫型ドローン(ロボット)。戦闘用ではないが、隠密潜入任務にはもってこい。使用には《ドローンハイディング》が必要。
航空ドローン	$10,000	M	50	大型のラジコン飛行機ほどのサイズをした無人航空機。機関銃を装備している。使用には《ドローンスカウト》が必要。サイズ 1 のメカニックとして格納することもできる。
対地攻撃ドローン	$50,000	M	100	空飛ぶ円盤にも似た大型の無人ヘリコプター。対地ミサイルを装備している。使用には《ドローンアタック》が必要。サイズ 1 のメカニックとして格納することもできる。
強襲型ドローン	$50,000	M	100	小型ポケットタンクにも似た、キャタピラで疾走する対地攻撃用ドローン。使用には《ドローンアサルト》が必要。サイズ 1 のメカニックとして格納することもできる。
イオノ・ドローン	$120,000	M	60	円筒形のイオノクラフトで飛翔する無人ドローンにビーム砲を搭載したドローン。使用には《ドローンストーム》が必要。コンバットシェルのハードポイントに取り付けてもよい。
扇風機	$350	E	5	太陽電池と高効率バッテリーで、基本的には無補給で作動する扇風機。冷房設備をしつらえている余裕のないあなたに
野営用センサー	$1,000	N	5	ヘアスプレーほどのサイズの振動・熱感知センサーポッド 4 本からなるシステム。4 本を均等に配置することで、半径 30 メートル程度の円内をカバーできる。範囲内に生物やメカニックが侵入した場合、侵入者は〈隠密〉SR1 に成功しない限りその存在を使用者に看破される。なお、侵入者がサイズ 1 以上の場合、SR は 1/16 になる。
AP トランク	$2,500	J	10	オートプロテクター一着を収納しておくことができる大型のトランク。外見は単なる収納ケースに見えるが、とうてい隠せるほどの大きさではない。収納したオートプロテクターは ENC に数えない。
各種ドラッグ	$1,000	–	1	ゲーム的効果を持たないさまざまなドラッグ。幻覚剤、高揚剤、精神安定剤など、さまざまなドラッグがあらゆる場所で作られ流通している。自然素材やミュータント由来のもの、デザイナーズドラッグなどは生産地でしか作れないため、密輸すると莫大な儲けを産むことも多い。価格はあくまで目安。交易品。
ペットロボット	$1,000	–	本文	機械ないしはバイオ系素材の体を持つペット。本物ではないが、AI によって本物そっくりの反応を返すし、エサもトイレも必要ない。だが、やはり本物の需要は高い。エキストラ。 ENC は小鳥程度なら 2、小型犬や猫程度なら 10、大型犬程度なら 25。小型の竜気羊なら 50、牛や豚なら 100 程度。詳しくは GM が判断せよ。
ペット	$100,000	–	本文	遺伝子的に汚染されていないことが証明済みのペット（クローンの場合もある)。もちろん、ペットとしての価値があるものでないとこれだけの値段はつかない。たとえば、ゴキブリがこの値段で売れるわけではない。エキストラとして扱う。 ENC は小鳥程度なら 2、小型犬や猫程度なら 10、大型犬程度なら 25。牛や豚なら 100 程度。詳しくは GM が判断せよ。
タリスマン	$1,000	-	1	Ⅲ プレックスの魔術師や、ニューウェーブシャーマンなどが儀式を行なった護符　本当に霊的な効果があるのか、それとも単に持ち主がその気になっているせいなのかはわからないが、精神攻撃への耐性を発揮する 精神攻撃の対象になった場合に使用する　〈精神防壁〉が 80% であるものとしてリアクションを行なうことができる　使い捨て
幸運のお守り	$10,000	–	1	EX 能力者が祈りを込めたお守り。科学的根拠は未だに存在しないが、とにかく所有者に幸運をもたらしてくれるとされている。 1 シナリオに 1 回、使用者がクリティカルした時に使用する。使用者のラックポイントを 1 点回復する。この装備を複数所有していても効果は重複しない。
パンドラの欠片	$15,000	–	1	砕け散り、完全に機能を喪失したパンドラの欠片。ハンターの中には、逆境から立ち上がる精神の象徴としてこれをお守り代わりに持ち歩くものも少なくない。 1 シナリオに 1 回、使用者がファンブルした時に使用する。使用者のラックポイントを 1 点回復する。この装備を複数所有していても効果は重複しない。
外食（安い）	$3	–	–	とにかくお金をかけない外食。合成コーヒーと培養フレンチフライドポテト、合成ハンバーガーという組み合わせが一般的。チャイナタウンの屋台や、ベーグルサンドでも値段はこんなもの。

名称	価格	電子SUV	ENC	解説
外食（普通）	$20	–	–	それなりにお金をかけたランチまたは軽めのディナー。テキサナの場合だと培養米のガンボスープとクラッカー、合成キャットフィッシュのフライかボイルしたザリガニ、ジャンバラヤのセットあたりが一般的。ちなみにガンボとはオクラのこと。南部料理には欠かせないため、遺伝子改良されて水耕栽培向けになったものが大量流通している。
外食（高い）	$100	–	–	いわゆるアリストが食べるような料理。タウンだとまずお目にかかれない、というより誰も興味がない。テキサナで一番格式あるニューオリンズの"ヌーベルアントワン"の一般的なコースだと、オイスターロックフェラー、ワタリガニとオイスターのガンボスープ、ナマズのフライレモンソース添え、ラムチョップのミントゼリーソース、マッシュルームソテー、蒸したアスパラガス、ミックスサラダ、チョコレートムース、食後のコーヒー。すべて天然素材。
安酒	$1	–	1	合成発泡酒やワイン風味アルコール飲料などのいわゆる安酒。とりあえず酔えればいいという人に。
普通の酒	$10	–	1	遺伝子改良トウモロコシや培養小麦から作ったビールやバーボン。それなりの味がする。
高価な酒	$150	–	1	農業プラントや一部のタウンなどで作られた"本物の"葡萄や米から作られたワインや日本酒など。味の違いがわかるやつがどこまでいるのかはともかく、珍重される。
戦前の酒	$1,000	–	1	カタストロフ前の酒。飲めるような状態にあるものはまずないが、保存状態の関係で飲めるものは、たとえ発泡酒でも最低これだけの値段がつく。もしワイナリーなど発掘したら、価値は計り知れない。
清涼飲料水	$1	–	1	ノンアルコールの飲料。北米では原色のついた派手で甘いものと、ノンシュガータイプの人気を二分している。有名なブランドはポカ・コーラ、コラ・コーラ、イレブンアップ、ナカヨシ・シトロン、サンシャイン・ジンジャーエールなど。
ポカ・コーラ・ファンタム	$3,000	–	1	大人気の清涼飲料"ポカ・コーラ"（$1、ENC1）のアップグレード版で、炭酸とカフェインと栄養を強化し、あまつさえどんな理屈か青く輝くようになったとされている。ワシントンでの流通開始直後にAI"ベクトルタワー"の反乱によるレーザー攻撃でワシントンが壊滅したため、レシピもろとも消滅した。わずかに千本程度が出荷されたらしく、マニア垂涎の的となっている。
ナイトクラブ	$15	-	–	ナイトクラブ一回の最低限の値段。入店料、ワンドリンク、テーブルチャージを含む。テキサナではたいていのナイトクラブで、ジャズかR＆Bの生演奏がついてくる。リクエストは$5ほど支払うのが礼儀。
コフィンホテル（一泊）	$10	–	–	カプセルホテルと言うらしいが、誰もそうは呼ばない。人間ひとりをチューブ型のベッドに押し込んで寝かせるだけのもの。共同のシャワールームとコーヒースペースがある。細かい身元などをいちいち記録しないのがメリットで、しばしば犯罪の温床になる。
安ホテル（一泊）	$25		–	ユースホステルやモーテル、民宿など素泊まり一泊の料金。もてなしには期待しないことだが、タウンの場合は良心的なサービスが受けられることもある。
ホテル（一泊）	$150	–	–	一般的なホテル。朝食込み。ツインルームだと$200、トリプルルームだと$350程度が相場。
高級ホテル（一泊）	$500		–	格式あるメガ＝シティの高級ホテル。朝食込み。ツインルームだと$800、トリプルルームだと$1,100程度が相場。
スイートルーム（一泊）	$1,000	–	–	定義はさまざまだが、二部屋以上ある高級な部屋と思えばいい。信用あるお客のみが利用するため、ライフスタイルがミドル以上でない場合、予約がふさがっていると言われる。万全の警備を誇る。
ロイヤルスイート（一泊）	$10,000	–	–	支配企業のVIPクラスが利用する特別なスイートルーム。部屋は対爆仕様で専属のハッカーがネットを監視し、最低でも半ダースのロボットが護衛につくのが普通。ライフスタイルがアッパー以上でない場合、予約がふさがっていると言われる。
亜軌道シャトル（片道）	$10,000	–	–	静止衛星軌道の下、高度100～300キロメートル程度を飛翔するシャトル。1時間弱であらゆるメガ＝シティに移動することができる。月面紛争と軌道閉鎖で運用コストが増大したため、きわめて高価。手荷物はENC5まで（セキュリティレートはプライマリー）、預けての荷物はENC30まで持ち込める。
クルーズ客船（一泊）	$700	–	–	豪華な設備を備えた客船や飛行船での旅。海賊や空賊対策に武装しているのが普通だが、それでも金持ちばかりが乗っているため襲撃される率は高い。食事は価格に含まれるが、船内のカジノやショッピングは別。
レンタルタンク（一週間）	$10,000	–	–	ハンターギルドがレンタルしてくれる戦車。データはT－86F"スパルタン"（MHE、P134）のセット販売データに準じる。ただし、弾薬は付属せず、自弁で購入せねばならない。MO以上の損害を受けない限り、修理費は払わなくてよい。MOないしKLされた場合、補償金として$100,000を支払う。パーツは取り外せない（追加は可能）。契約・返却はメガ＝シティおよびⅢプレックス、フォートネーブル、アークのいずれかで行なえる。契約と返却が別の都市でもよい。
レンタルトレーラー（一週間）	$5,000		-	ハンターギルドがレンタルしてくれるトレーラー。データはTRH078"マイティワゴン"とC11"カーゴくん"（MHE、P136）のセット販売データに準じる。MO以上の損害を受けない限り、修理費は払わなくてよい。MOないしKLされた場合、補償金として$40000を支払う。パーツは取り外せない（追加は可能）。契約・返却はメガ＝シティおよびⅢプレックス、フォートネーブル、アークのいずれかで行なえる。契約と返却が別の都市でもよい
修理工場	効果参照	–	–	メカニックの修理工場。HWまでのダメージを、本体価格×$0.1を支払うことで完全に修理してくれる。修理には1日かかる。MO以上のダメージは、フレームを交換しなければならない。
エステサロン	$100	–	–	全身エステ＋サイバーウェアの外装メンテナンスの組み合わせ。リフレッシュしたい時に。
古貨	$1,000	–	2	電子マネー流通以前に使われていた旧政府時代の貨幣や、暫定的に流通していた紙幣など。タウンや難民キャンプでは通貨として使用できる。基本的にその土地でしか通じず、額面どおりの価値があるものとして取引される。交易品ではないが、売値と買値は同じものとする。この装備はあらゆる特技、購入特典で価格を下げられない。
ニッケル	$10	–	1	電子マネー流通以前に使われていた旧政府時代の小銭。タウンや難民キャンプでは通貨として使用できる。基本的にその土地でしか通じず、額面どおりの価値があるものとして取引される。交易品ではないが、売値と買値は同じものとする。この装備はあらゆる特技、購入特典で価格を下げられない。
リヤカー	$1,000	–	100	人力によって引っ張る二輪の荷台。燃料を必要としないため、タウンや前線の兵隊に活用されている。使用時はかならず両手を使用し、牽引中の機動性はCとなる。リヤカーには、ENC200までの貨物（サイズ0のキャラクターはENC50、サイズ1のキャラクター・メカニックはENC100として積載できる）を積載できる。リヤカーをメカニックに貨物として乗せる場合、リヤカーの中の貨物も、貨物TPを消費する。牽引オプションとして、［飛行状態］でないメカニックで牽引することもできる。牽引車が機動回避を行なうか、30m以上の移動を行なった場合、破壊される。リヤカーにさらにリヤカーを乗せることはできない。

バイク

スキル:〈ドライビング〉
タイプ:オープンタイプ
機動回避:可能

もっとも手軽なメカニック。いわゆるバイクであるオートバイのほかに、一輪のモノ、三輪のトライク、ホバーで駆動するホバイクがこのカテゴリーに含まれる。基本的に手軽な足として、あるいは偵察用として運用されるが、対戦車ミサイルやレーザーなどの軽くて火力の高い武器を搭載し、機動兵器として運用されている例もある。
バイクはスタンドアローン状態でも機動回避を行なえる。

命中部位表	
1	本体(クリティカル)
2~4	本体
5	パワープラント
6・7	ドライブ
8	兵装・貨物
9・0	乗員

サクソン
GM800S“グレイハウンド”

サイズ:1 **機動性**:A
【REF】24 【STR】—
MV:60 **ACL**:20 **BRK**:5
TP:8(50)/30 **乗員**:1☆
SUV:J **電子SUV**:0
装甲:A20(ステンレス)[全面一律]
DC:0
パワープラント:水素エンジン(G)
ドライブ:V1型標準(F)
価格:$6,050($5,000)
兵装:なし
装備:ラム/タックルピン
解説:モーターホッケー(モノバイクで軽金属のボールをゴールに打ち込む戦闘ホッケー)用に開発された小型モノバイク。競技の性格上、スピードよりも当たり負けしないことや小回りが効くことを重視して設計されている。とくに殴る蹴るを受けるのが前提のフレームはきわめてタフ。

タマハ
BX1300“オサフネ”

サイズ:1 **機動性**:A
【REF】14 【STR】—
MV:60 **ACL**:10 **BRK**:15
TP:4(150)/30 **乗員**:2☆
SUV:S **電子SUV**:Q
装甲:A50(ハイ=チョバム)[全面一律]
DC:10
パワープラント:水素エンジン(F)
ドライブ:V1型標準(G)
価格:$34,000($9,000)
兵装:ATMランチャー“エピメテウス”×2(ハンギング・対地)、7.62㎜ミニガンSG25(ハンギング・対地)
装備:なし
解説:二輪機動戦車というキャッチコピーで華々しいデビューを果たした純戦闘用バイク。強行偵察の他、山岳猟兵の装甲戦力としても運用される。フルカウルタイプで、パイロットとガンナーが乗り込む。このマシンはフルクローズタイプとして扱う。

タマハ
BX1600“ヒサクニ”

サイズ:1 **機動性**:A
【REF】12 【STR】—
MV:70 **ACL**:10 **BRK**:15
TP:12(200)/30 **乗員**:2☆
SUV:N **電子SUV**:Q
装甲:A50(ハイ=チョバム)[全面一律]
DC:10
パワープラント:水素エンジン(F)
ドライブ:V1型標準(G)
価格:$78,200($20,000)
兵装:ATMランチャー“エピメテウス”×2(ハンギング・対地)、20㎜バルカンVK-20(ハンギング・対地)
装備:スーパージャイロ
解説:“オサフネ”の後継機。過剰ともいえたフレームの剛性を犠牲にして積載量を増大させている。フルカウルタイプで、パイロットとガンナーが乗り込む。このマシンはフルクローズタイプとして扱う。

コンダ
AM9999“ラグナレク”

サイズ:1 **機動性**:A
【REF】17 【STR】—
MV:120 **ACL**:50 **BRK**:40
TP:0(100)/50 **乗員**:2☆
SUV:K **電子SUV**:Q
装甲:A100(ファインチタン)[全面一律]
DC:0
パワープラント:水素エンジン(G)
ドライブ:V1型標準(G)
価格:$110,000($50,000)
兵装:なし
装備:なし
解説:前輪後輪がそれぞれ超伝導モーターで独立駆動する戦闘バイク。フルカウルタイプでひどく前後のホイールベースが長く、レーシングカーのようなシルエットが特徴。モトクロッサーの機動性とレーシングバイクの速度を持つ傑作だが扱いはピーキーで、〈ドライビング〉60以上でないとまともに動かすこともできない。このマシンはセミオープンタイプとして扱う。

コンダ
MOT“デニズン”

サイズ:1 **機動性**:A
【REF】18 【STR】—
MV:40 **ACL**:0 **BRK**:0
TP:0(10)/95 **乗員**:2☆
SUV:E **電子SUV**:S
装甲:A10(FRPアルミ)[全面一律]
DC:0
パワープラント:水素エンジン(G)
ドライブ:V1型標準(E)
価格:$3,500($2,500)
兵装:なし
装備:なし
解説:貨物運搬に重点を置いて設計された小型バイク。前後にキャリアボックスがついており、前部はハンドリングに影響を与えないマウント式、後部はショック吸収スプリング搭載で、ラフな走りをしても荷物への影響は最小限になっている。スタンドもしっかりして、満載状態でも倒れたりはしない。

タマハ

TR2000“チェイサー”

サイズ:1　**機動性**:A
【REF】35　【STR】ー
MV:150　**ACL**:30　**BRK**:50
TP:0(10)/0　**乗員**:1☆
SUV:C　**電子SUV**:Q
装甲:A10(FRPアルミ)[全面一律]
DC:0
パワープラント:水素エンジン(F)
ドライブ:V1型標準(C)
価格:$11,000($10,000)
兵装:なし
装備:なし
解説:モトクロスやトライアルなどのオートバイスポーツ用に開発されたオフロードバイク。一応MADメカニックだが、戦闘には適さない。ただし、岩場を駆け上ったり一定時間なら壁を走ったりと、ほとんど不可能とも言えるアクションを行なうことができる。搭乗中の〈ドライビング〉にSR2を得る。

コンダ

GF1600F“フォライ”

サイズ:1　**機動性**:A
【REF】12　【STR】ー
MV:65　**ACL**:20　**BRK**:25
TP:10(220)/40　**乗員**:1☆
SUV:S　**電子SUV**:S
装甲:A40(ハイ=チョバム)[全面一律]
DC:20
パワープラント:水素エンジン(G)
ドライブ:専用(I)
価格:$40,000($16,000)
兵装:55㎜ライフル砲M63(ハンギング・対地)
装備:なし
解説:タマハの“二輪機動戦車”をターゲットとして開発された戦闘用トライク。ともかく頑丈なボディが売り物で、対弾性能は他の戦闘用バイクとは一線を画している。前輪二輪、後輪一輪という設計も当時は話題になった。

このマシンはセミオープンタイプとして扱う。また、構造上サイドカー、ターレット・サイドカーを装備できない。

ワイズジャパン

MPD-γ“ブロウスペリア”

サイズ:1　**機動性**:A
【REF】16　【STR】ー
MV:80　**ACL**:15　**BRK**:0
TP:本文　**乗員**:1☆
SUV:I　**電子SUV**:I
装甲:A50(ファイバニウム)[全面一律]
DC:0
パワープラント:専用(G)
ドライブ:専用(G)
価格:$45,000
兵装:なし
装備:ハードポイント(20)
解説:同名オートプロテクター(P074)のバイク形態。この状態ではオートプロテクターによる装甲値はすべて10となる。オートプロテクター形態への変形はマイナーアクション。

武装を取り替えることはできないが、ハードポイントに取り付けた火器だけはそのまま使うことができる。リアシートに人間ひとりを乗せられるが、乗せたまま変形はできない。

タマハ

WO1300E“ウォンバット”

サイズ:1　**機動性**:B
【REF】18　【STR】ー
MV:25　**ACL**:0　**BRK**:5
TP:0(10)/30　**乗員**:2☆
SUV:D　**電子SUV**:E
装甲:なし
DC:0
パワープラント:水素エンジン(C)
ドライブ:V1型標準(C)
価格:$500($500)
兵装:なし
装備:なし
解説:一般普及型のモノスクーター。一応水素エンジンを装備しており、オフロードタイヤを装備しているため荒野でも使えないことはない(主にタウンで使うため)。とはいえ、まともな戦闘には耐えられないだろう。

ギラーロッシュ

HB“ベルマニャック”

サイズ:1　**機動性**:A
【REF】18　【STR】ー
MV:130　**ACL**:25　**BRK**:25
TP:0(40)/30　**乗員**:1☆
SUV:E　**電子SUV**:R
装甲:なし
DC:0
パワープラント:水素エンジン(E)
ドライブ:H1型標準(D)
価格:$41,000($17,000)
兵装:5.56㎜ミニガン“スタンダードNP/MK-Ⅱ”(旋回ハウジング)
装備:なし
解説:旧式のホバイク。速度と機動性に優れており、水上走行も可能なことから一定のファンを有している。ただし、バランス取りにある程度技術を有する上、ホバーにスペースとパワーを取られてほとんど兵装が搭載できないのが悩みの種。

サクソン

SM100“スノーライト”

サイズ:1　**機動性**:A
【REF】14　【STR】ー
MV:60　**ACL**:15　**BRK**:25
TP:0(60)/80　**乗員**:2☆
SUV:G　**電子SUV**:Q
装甲:A20(ステンレス)[全面一律]
DC:0
パワープラント:水素エンジン(F)
ドライブ:専用(G)
価格:$6,100($4,000)
兵装:L86ライトマシンガン(プロップ)
装備:なし
解説:前輪にソリ、後輪に履帯(クローラー)を装備したスノーモービル。そのため、ドライブを他のものに変更することはできない。雪上以外でも走れないことはないが、その場合【REF】、【MV】、【ACL】、【BRK】が半減してしまう。このメカニックは寒冷地でも性能が低下しない。

バギー

スキル：〈ドライビング〉
タイプ：セミオープンタイプ
機動回避：可能

　四輪駆動車の総称である。偵察はもちろん、機関銃やロケットなどを積んでの戦闘、足を生かしての輸送任務と八面六臂の活躍を見せる駆け出しハンターの友である。スピードと装甲、火力が高いレベルでマッチしているバギーからスタートするのは悪い選択ではないだろう。

命中部位表	
1	本体（クリティカル）
2～5	本体
6	パワープラント
7	ドライブ
8・9	兵装・貨物
0	乗員

MAZTA
RS7“マーキュリー”

サイズ：2　**機動性**：B
【REF】10　【STR】－
MV：70　**ACL**：20　**BRK**：25
TP：0(200)/60　**乗員**：4
SUV：0　**電子SUV**：P
装甲：A50（ステンレス）［全面一律］
DC：20
パワープラント：水素エンジン（G）
ドライブ：V2型標準（G）
価格：$18,000（$9,000）
兵装：5.56㎜ミニガン“スタンダードNP/MK－Ⅱ”（プロップ）
装備：なし
解説：オープンタイプのスポーツカーを思わせる流麗なデザインと強靭なシャーシ、走りに重点を置いたタフな足回りを武器に、MAZTA社が一般車市場からハンター市場へ殴り込むべく開発した高速戦闘バギー。
　しかしながら積載量に不安を抱えていることから、ベテランハンターの人気は今ひとつで、思うような支持は得られなかった。

XAX
BU512“ゲイナー”

サイズ：2　**機動性**：B
【REF】15　【STR】－
MV：40　**ACL**：0　**BRK**：10
TP：0(200)/50　**乗員**：5☆
SUV：P　**電子SUV**：Q
装甲：A70（ファイバニウム）［全面一律］
DC：10
パワープラント：水素エンジン（G）
ドライブ：V2型標準（G）
価格：$31,000（$12,000）
兵装：ブローニングFN－HMG（プロップ）
装備：なし
解説：ハンドリング性能を重視した戦闘バギー。速度はそこそこだが、とにかく取り回しやすいことで評価が高い。また、巧妙な空間設計によって車内が広く作ってあり、多人数のハンターチームが乗り込めるのもセールスポイント。

エッサン
BB“ガンクーリエ”

サイズ：2　**機動性**：B
【REF】8　【STR】－
MV：65　**ACL**：10　**BRK**：15
TP：0(350)/80　**乗員**：4☆
SUV：P　**電子SUV**：Q
装甲：A50（FRPアルミ）［全面一律］
DC：10
パワープラント：水素エンジン（G）
ドライブ：V2型標準（G）
価格：$72,000（$12,000）
兵装：75㎜オートキャノンE10“マングース”（ホールド・対地）
装備：なし
解説：“ブッシュランナー”の上位モデルとして発売された戦闘バギー。“火力配達人（ガンクーリエ）”の異名通り、高速ながら兵装搭載力が高いのが売り物。XAX社の“ライトニング”を標的にしたことは明白な設計であり、発売に至るまでには両社がハンターを使って壮絶な引き抜きと妨害合戦を繰り広げたことは有名。

アスラーダ
MAX7“サンダーフォックス”

サイズ：2　**機動性**：B
【REF】15　【STR】－
MV：70　**ACL**：10　**BRK**：25
TP：80(350)/150　**乗員**：2
SUV：H　**電子SUV**：Q
装甲：A200（ライトチタン）［全面一律］
DC：20
パワープラント：水素エンジン（G）
ドライブ：V2型標準（G）
価格：$302,000（$22,000）
兵装：20㎜バルカン（固定ハウジング・対地）
装備：なし
解説：伝説のカーデザイナー、ジョン・バウアー氏の遺作として知られるバギー。バウアー氏は大手メーカーを引退し、数作の意欲的な作品を発表した直後に謎の死を遂げたことから物議をかもした。そのフォルムはどう見てもスポーツカーそのもの。
　防水加工がほどこされているため、水深2mまでの渡河が可能。ただし、水に浸かってしまった兵器は（ハウジング、ターレットでない限り）まる1日乾かすまで使用できない。

トヨオカ
MRV－2011“グレンデル”

サイズ：2　**機動性**：B
【REF】9　【STR】－
MV：50　**ACL**：5　**BRK**：5
TP：10(180)/300　**乗員**：2☆
SUV：0　**電子SUV**：Q
装甲：A80（ハイ＝チョバム）［全面一律］
DC：20
パワープラント：水素エンジン（G）
ドライブ：V2型標準（G）
価格：$15,300（$6,000）
兵装：L86ライトマシンガン（プロップ）
装備：なし
解説：走行性能の高さで知られるピックアップトラックタイプのバギー。通常のバギーと違い、後部がオープントラックタイプの荷台になっている。安価で頑丈、燃費もよく、あらゆる場所に入っていけるという日本車のお手本のような車種で、タウンで文字通り馬車馬のように八面六臂の活躍を見せる。搭載した貨物は装甲の効果を受けられない。

インセクター

スキル：[illegible]
タイプ：クロー[illegible]
機動回避：[illegible]

多脚戦車とも呼ばれるメカニック。戦車の車体状の胴体に、6本あるいは8本の昆虫を思わせる脚が装備されている。不整地踏破性の高さで知られており、根強いファンを持つ。

脚部にはダッシュローラーが装備されており、左が脚移動、右がローラーダッシュの数値である。移動モードはマイナーアクションで切り替えることができる。ローラーダッシュ中はスタンドアローン状態でも機動回避を行なえる。

命中部位表	
1	本体(クリティカル)
2~5	本体
6	パワープラント
7~9	ドライブ
0	兵装・貨物

JXD“ゲイシャロード”
ワイズジャパン

サイズ:3　**機動性**:B
【REF】24/6　【STR】－
MV:7/40　**ACL**:0/5
BRK:0/5
TP:10(350)/50　**乗員**:1☆
SUV:N　**電子SUV**:U
装甲:A90(ファイバニウム)[全面一律]
DC:20
パワープラント:水素エンジン(H)
ドライブ:専用歩行システム(M)
価格:$151,700($120,000)
兵装:L86ライトマシンガン(プロップ)、30㎜キャノンPAK30(ターレット)×2
装備:なし
解説:ワイズジャパン社が裏取引によってインセクターのパテントを半年間だけロマノフ社から買い受け発売した、現在のところ唯一の非ロマノフ製インセクター。開発機関が短かったためトータルバランスは悪いが、話題性からかなりの数が売れた。現在でも中古市場でしばしば見かけることがある。

HHV“グロズヌイ”
ロマノフ

サイズ:3　**機動性**:B
【REF】16/8　【STR】－
MV:5/25　**ACL**:0/0
BRK:0/0
TP:0(550)/100　**乗員**:2☆
SUV:R　**電子SUV**:Q
装甲:A60(ファイバニウム)[全面一律]
DC:50
パワープラント:水素エンジン(N)
ドライブ:専用歩行システム(N)
価格:$166,000($100,000)
兵装:75㎜ゲルリッヒ砲“ベオウルフ”(バインド)
装備:スポッティングライフル(75㎜ゲルリッヒ砲)
解説:複座重装型のインセクター。攻撃ヘリ同様にパイロットとガナーが乗り込む設計になっている。全体的なフォルムが大型化し、インセクター特有の前面投影面積の少なさは大きく損なわれている。反面、装甲と火力においては装甲車に匹敵するものがあり、ファンの人気はまずまず。

HLV“マスキュラン”
ロマノフ

サイズ:3　**機動性**:B
【REF】18/12　【STR】－
MV:20/30　**ACL**:0/0
BRK:0/0
TP:0(600)/50　**乗員**:1☆
SUV:N　**電子SUV**:Q
装甲:A60(ファインチタン)[全面一律]
DC:10
パワープラント:水素エンジン(F)
ドライブ:専用歩行システム(P)
価格:$301,700($140,000)
兵装:L86ライトマシンガン(プロップ)、8.8㎝キャノン“ナースホルン”(バインド)
装備:スポッティングライフル(8.8㎝キャノン)
解説:蜘蛛を思わせる8脚の大型インセクター。鈍重な外見に反して機動性はきわめて高く、多脚歩行戦車の名に恥じない高性能で軍事関係者の度肝を抜いた。ただし、その大出力エンジンは冷却効率重視のため装甲が薄くなっており、そこをねらい打たれると歩兵の攻撃でも無力化される危険性が指摘されている。

非武装のDタイプ(TPが50/600。価格同じ)が女だけのキャラバンタウン“ラフレシア”でも採用されているようだ。

UPV“ジラーフ”
ロマノフ

サイズ:3　**機動性**:B
【REF】15/10　【STR】－
MV:5/40　**ACL**:0/10
BRK:0/10
TP:10(150)/0　**乗員**:1☆
SUV:N　**電子SUV**:U
装甲:A70(ハイ=チョバム)[全面一律]
DC:20
パワープラント:水素エンジン(H)
ドライブ:専用歩行システム(M)
価格:$197,000($120,000)
兵装:30㎜チェーンガン“ブルーホーネット”(クレーン)、6連ミサイルポッド“ヴァスキ”(クレーン)
装備:クレーン(60)×2
解説:大型のクレーン二基を搭載した山岳猟兵用インセクター。クレーンにはハードポイント(ルール的にはCSのそれに準じる)が装備されており、ENC60までの兵器を搭載できる。クレーンは高速で稼働し立体的な攻撃を行なうことができるため、1シーンに1回だけ、クレーンに装備した火器は機動性がAであるものとして攻撃を行なうことができる。

クレーンそのものは本体に含まれているものとみなし、命中部位としては扱わない。

14/GM“グリムリーパー”
メダルカ

サイズ:3　**機動性**:B
【REF】8/4　【STR】－
MV:15/80　**ACL**:0/10
BRK:0/15
TP:0(350)/180　**乗員**:2☆
SUV:R　**電子SUV**:U
装甲:A70(チタン合金)[全面一律]
DC:30
パワープラント:水素エンジン(M)
ドライブ:専用歩行システム(R)
価格:$241,000($110,000)
兵装:20㎜バルカンVK－20(ターレット)、6連ミサイルポッド“ヴァスキ”(ハンギング・対地)
装備:なし
解説:ロマノフ社の特許とはまったく別の技術で作られた、六脚高機動多脚戦車(モビルマスター)。動きはインセクターよりも鈍いが、大型のトラベルホイールを装備しているため速度は速い。突撃戦闘に秀で、同社では装甲車の速度と、ガンドッグの踏破性を併せ持つ新機軸の機動兵器としている。

ワゴン

スキル：〈ドライビング〉
タイプ：セミオープンタイプ
機動回避：可能

四輪のワゴン車を装甲し、簡単な前線指揮車として運用できるようにしたもの。野戦ワゴンとも呼ばれる。武装を外せば街乗りに、簡単な貨物の輸送に、野営にとマルチに活躍できることから、ハンターチームはワゴンから、と言われることも多い。なにより居住性が高いことが最大の売りだ。

命中部位表	
1	本体（クリティカル）
2～6	本体
7	パワープラント
8	ドライブ
9	兵装・貨物
0	乗員

アンバサタール
XMR“御殿”

サイズ：2　**機動性**：B
【REF】6　【STR】－
MV：40　**ACL**：0　**BRK**：10
TP：0（260）/60（600）　**乗員**：5☆
SUV：P　**電子SUV**：R
装甲：A50（ハイ＝チョバム）［前側面］
A20（ハイ＝チョバム）［上面］
DC：20
パワープラント：水素エンジン（F）
ドライブ：V2型標準（H）
価格：$33,300（$20,000）
兵装：L86ライトマシンガン（プロップ）
装備：デラックスシート×5、簡易トイレ（固定）
解説：野営性能を重視したワゴン。後部に大きく貨物スペースを取ってあり、好みに応じて寝台などを増設できる作りになっている。素体の居住性も高く、乗り心地がよい。加えて後部に簡易トイレが装備されている（外すことはできない）。積載量を反映して走行性能は高いものではないが、長期の作戦行動を好むハンターチームに人気。

プジョー
ATV－200“カテドラル”

サイズ：3　**機動性**：B
【REF】8　【STR】－
MV：65　**ACL**：10　**BRK**：15
TP：10（450）/100　**乗員**：12☆
SUV：S　**電子SUV**：Q
装甲：A100（ハイ＝チョバム）［前側面］
A10（ハイ＝チョバム）［上面］
DC：50
パワープラント：水素エンジン（I）
ドライブ：専用キャタピラ（J）
価格：$365,300（$32,000）
兵装：L86ライトマシンガン（プロップ）
装備：ECMポッドS×2、ECCMポッドS×2、チャフポッドL、レーダーポッド、パッシブレーダーポッド、ソナーポッド
解説：軽戦車の車体をベースに設計されたLAAV。戦闘指揮車輌としての性格が強く、電子戦装備を搭載して最前線で指揮任務を行なうことが多い。原型となった軽戦車“ヨハネス”は不人気でプジョー社の経営に大打撃を与えるほどだったが、再利用品の本車は大ヒット商品となった。

アンバサタール
CCAT“卵王”

サイズ：2　**機動性**：B
【REF】2　【STR】－
MV：40　**ACL**：5　**BRK**：5
TP：0（200）/200　**乗員**：5☆
SUV：P　**電子SUV**：R
装甲：A80（ハイ＝チョバム）［前側面］
なし［上面］
DC：10
パワープラント：水素エンジン（J）
ドライブ：V2型標準（J）
価格：$28,250（$20,000）
兵装：なし
装備：CSD×5
解説：CSCV（コンバットシェル搭載支援車輌）。貨物TPとは別に機体両側面と後部に1機ずつ標準型コンバットシェル一機を搭載することができる（合計で3機）。搭載中のコンバットシェルに対しては、卵王本体から補給を行なうことが出来る。走行中にコンバットシェルをスクランブル発進させることもできる。ただし、形態の問題で格闘型CSを搭載することはできない。

シェルキャリアよりも機動拠点としての性格が強く、ハンターよりもコンバットシェルをメインにした傭兵部隊などに人気がある。

シトロアン
FC－10“ロッパーサ”

サイズ：2　**機動性**：B
【REF】2　【STR】－
MV：40　**ACL**：5　**BRK**：5
TP：2（250）/100　**乗員**：6☆
SUV：O　**電子SUV**：Q
装甲：A100（ハイ＝チョバム）［前側面］
A20（ハイ＝チョバム）［上面］
DC：30
パワープラント：水素エンジン（J）
ドライブ：V2型標準（J）
価格：$34,200（$22,000）
兵装：なし
装備：ALPD
解説：“ファイティング・アミーゴ”をベースにして開発されたCSCV。貨物TPとは別に車体の両側に標準型コンバットシェルを搭載するための装甲ラックが取り付けられている（合計で2機）。装甲ラックに守られた状態のコンバットシェルは、被弾時、装甲に“ロッパーサ”の前側面装甲を加算できる。

搭載中のコンバットシェルに対しては、“ロッパーサ”本体から補給を行なうことが出来る。走行中にコンバットシェルをスクランブル発進させることもできる。

タマハ
FX8200“サムライ”

サイズ：3　**機動性**：B
【REF】7　【STR】－
MV：70　**ACL**：15　**BRK**：15
TP：0（500）/250　**乗員**：6
SUV：S　**電子SUV**：P
装甲：A50（ハイ＝チョバム）［前側面］
A10（ハイ＝チョバム）［上面］
DC：30
パワープラント：水素エンジン（K）
ドライブ：専用（I）
価格：$138,000（$48,000）
兵装：5.56㎜ミニガン“スタンダードNP/MK－Ⅱ”（旋回ハウジング）、55㎜オートキャノンD51“ゴースト”（バインド）
装備：なし
解説：同社の二輪機動戦車二機を搭載できるLAAV。二輪機動戦車をCSCV同様に、軽装甲車の攻撃端末として、偵察兵器として活用できる武装プラットフォームである。2048年にサイバー比叡山が行なったサハラ伝道派兵に用いられ、現地ゲリラを多数殺戮したことで悪名高い。

フルクローズタイプのバイク2機を搭載でき、貨物TPには数えない。搭載したバイクは走行中にスクランブル発進することも可能である。

ポケットタンク

スキル：〈ドライビング〉
タイプ：クローズタイプ
機動回避：可能

戦車を半分キリまで小型化したようなフォルムを持つ、丸っこい戦闘メカ。意外に思われるかもしれないがコンバットシェルやガントックの機動性を追求したメカで脚部をタイヤに変えた格闘型コンバットシェルの子孫である。不要な手足を廃し、装甲と火力とタイヤによる高機動だけを追求した結果としてタンク型になったメカなのだ。ポケットタンクはスタンドアローン状態でも機動回避を行なえる。

命中部位表	
1	本体（クリティカル）
2~5	本体
6·7	パワープラント
8·9	ドライブ
0	兵装·貨物

参式“海拉爾（ハイラル）”

北京電脳

サイズ：2　**機動性**：B
【REF】16 【STR】－
MV：50　**ACL**：20　**BRK**：25
TP：(400)/50　**乗員**：2
SUV：N　**電子SUV**：S
装甲：A30（ハイ＝チョバム）[全面一律]
DC：10
パワープラント：水素エンジン（H）
ドライブ：専用ドライブ（J）
価格：$122,000（$35,000）
兵装：55㎜ライフル砲M63（ターレット）、MkⅦ短魚雷×2（ハンギング・対地）、5.56㎜ミニガン“スタンダードNP/MK－Ⅱ”（旋回ハウジング）
装備：なし
解説：水深10mまでの潜水が可能な水陸両用ポケットタンク。ただし、水中では【REF】、【MV】、【ACL】、【BRK】が半減し、ハウジング装備でない火器は24時間乾燥させるまで使用できなくなってしまう（水中使用可能な武器をのぞく）。水面に浮上することもでき、その場合のデータも水中に準じる。ただし、その場合は搭載した火器が濡れることを心配する必要はない。

PT－80LM“ランドマンタ”

巻菱重工

サイズ：2　**機動性**：B
【REF】21 【STR】－
MV：90　**ACL**：25　**BRK**：25
TP：10(300)/0　**乗員**：1
SUV：0　**電子SUV**：S
装甲：A100（ハイ＝チョバム）[全面一律]
DC：0
パワープラント：水素エンジン（J）
ドライブ：専用ドライブ（H）
価格：$220,000（$30,000）
兵装：40㎜レールガン“ハイショット”（ホールド・対地）
装備：
解説：ポケットタンクをさらに小型化し、前面投影面積を小さくしようとする試みから、大地を這うエイのような異形のフォルムになった機体。パイロットはなんと寝そべって操縦する。乗り心地は劣悪で長距離の移動にも耐えられないが市街戦ではその被発見率の低さから有効な兵器で、一部に“ランドマンタ”という独立したカテゴリーに分類すべきだとする意見もある。

このメカニックは攻撃目標としてはサイズ0であるものとみなされる。このメカニックはクリサリスシステムによって操縦していない限り、ツアー移動力が0となる。

シェルキャリア

スキル：〈ドライビング〉
タイプ：セミオープンタイプ

コンバットシェルを輸送するために開発されたメカニック。コンバットシェルとそのわずかな弾薬の他にはほとんど搭載できず運用も困難なことから、忘れられつつある悲運のメカニック。ただし、何と言っても安いため、駆け出しのブロックバスターにとっては欠かせないアイテムでもある。

搭載したコンバットシェルは貨物として扱う。

命中部位表	
1	本体（クリティカル）
2~6	本体
7	パワープラント
8	ドライブ
9	兵装·貨物
0	乗員

CCLL“卵神”

アンバサタール

サイズ：2　**機動性**：B
【REF】2 【STR】.
MV：60　**ACL**：5　**BRK**：5
TP：0(80)/80　**乗員**：1☆
SUV：I　**電子SUV**：Q
装甲：A40（ステンレス）[全面一律]
DC：0
パワープラント：水素エンジン（I）
ドライブ：V2型標準（G）
価格：$15,800（$15,000）
兵装：なし
装備：なし
解説：ハマーとザルツハイムの寡占状態、というより他にシェルキャリアなどもはや生産していない、と呼ばれて久しい業界に殴り込みをかけたアンバサタールの新型シェルキャリア。耐久性よりも、機動部隊に追随できる高速性能を売り物にしている。CS-RAFTより安く、運用の自由度に富んでいるというのがセールスポイント。

貨物TPとは別に標準型コンバットシェル1機、またはアクトポッド1機を搭載し、メンテナンスを行なうことができる。

SCL“ドールハウス”

ザルツハイム

サイズ：2　**機動性**：B
【REF】2 【STR】.
MV：35　**ACL**：5　**BRK**：0
TP：0(100)/150　**乗員**：1☆
SUV：J　**電子SUV**：R
装甲：A50（ステンレス）[全面一律]
DC：0
パワープラント：水素エンジン（J）
ドライブ：V2型標準（F）
価格：$9,000（$8,000）
兵装：なし
装備：操縦支援AI（固定）
解説：“必要とされる限りコツコツと”という、自虐ともとれるキャッチフレーズで売り出された、ザルツハイムには珍しい単座シェルキャリア。コクピットが奇襲に備えて完全装甲されている他、サイズのわりにはペイロードが大きい。また、操縦支援AI（外すことはできない）が組み込まれており、個人での作戦行動に適した設計になっている。惜しむらくは機能を詰め込みすぎて、足回りがおろそかになっていることか。

貨物TPとは別に標準型コンバットシェル1機、またはアクトポッド1機を搭載し、メンテナンスを行なうことができる。このメカニックはクローズタイプとして扱う。

オートモビル

スキル：〈ドライビング〉
タイプ：セミオープンタイプ
機動回避：可能

民生用途、つまり戦闘用でない地上車両の総称である。カタストロフ前とその基本的な用途やデザインは変わらないが、コンピュータ制御によってはるかに扱いやすくなっている。

なお、本書掲載のオートモビルはハンターの使用を前提として水素エンジンとオフロードタイヤを装備しているが、民間のモデルは電気エンジンとオンロードタイヤを装備しているのが普通である。

命中部位表	
1	本体(クリティカル)
2~5	本体
6	パワープラント
7	ドライブ
8・9	兵装・貨物
0	乗員

ガウディ=クアトロ
“モーダ”軽自動車

サイズ：2　**機動性**：B
【REF】8　【STR】－
MV：45　**ACL**：0　**BRK**：5
TP：50(50)/75　**乗員**：4
SUV：J　**電子SUV**：0
装甲：なし［全面一律］
DC：0
パワープラント：水素エンジン(F)
ドライブ：標準(F)
価格：$4,000($4,000)
兵装：なし
装備：なし
解説：典型的な軽自動車のブランド。かつてはアメリカで大きな市場を得られなかったこのタイプの車種も、環境意識の高まりによって市民権を得るようになった。手軽な買い物に、セカンドカーにと活躍することだろう。後部座席をひとつ倒すごとに貨物TP50を得ることができる。(最大で2つまで座席を倒せる)

ガウディ=クアトロ
“ローダ”ミニバン

サイズ：2　**機動性**：B
【REF】8　【STR】－
MV：60　**ACL**：0　**BRK**：0
TP：80(80)/200　**乗員**：6
SUV：K　**電子SUV**：0
装甲：なし［全面一律］
DC：10
パワープラント：水素エンジン(G)
ドライブ：標準(G)
価格：$7,000($7,000)
兵装：なし
装備：なし
解説：“モーダ”をスケールアップした標準的なミニバン。車内は広々として居住性が高い。後部座席をひとつ倒すごとに貨物TP50を得ることができる。(最大で4つまで座席を倒せる)

オーデル
“テトラーク・マリノ”セダン

サイズ：2　**機動性**：B
【REF】6　【STR】－
MV：70　**ACL**：10　**BRK**：5
TP：50(50)/80　**乗員**：4
SUV：K　**電子SUV**：P
装甲：なし［全面一律］
DC：0
パワープラント：水素エンジン(F)
ドライブ：V2型標準(C)
価格：$6,000($6,000)
兵装：なし
装備：なし
解説：普及型の四輪自動車。一般的な市民用のファミリーカーである。特に可もなく不可もない性能をしており、特に目立った所はない。何と言っても安いのがいい。ただし、フレーム構造は犠牲になっており、タフネスは今いつつ。

トヨオカ
“カムイ”サルーン

サイズ：2　**機動性**：B
【REF】6　【STR】－
MV：75　**ACL**：5　**BRK**：0
TP：100(100)/100　**乗員**：4☆
SUV：K　**電子SUV**：P
装甲：なし［全面一律］
DC：20
パワープラント：水素エンジン(G)
ドライブ：V2型標準(C)
価格：$20,000($20,000)
兵装：なし
装備：なし
解説：広々とした車内と安全性の高い新型フレーム、対テロ用にMAD規格に対応したトヨオカオートの新型サルーンモデル。いわゆる高級乗用車に属している。タクシーとして利用されることが多いのもこのタイプの車だ。

メガ=シティで活動することの多いハンターチームでは、防弾仕様にカスタマイズした同車を隠密行動用に備えていることが多い。

デロリアント
FD7800S クーペ

サイズ：2　**機動性**：B
【REF】10　【STR】－
MV：130　**ACL**：10　**BRK**：10
TP：100(100)/70　**乗員**：4☆
SUV：P　**電子SUV**：Q
装甲：なし［全面一律］
DC：0
パワープラント：水素エンジン(F)
ドライブ：V2型標準(C)
価格：$8,000($8,000)
兵装：なし
装備：なし
解説：クラシックなガルウィングと直線的なフォルム、高いハンドリング性能で知られる旧式の2ドアクーペ。腕次第では最新型のエキゾチックカーとも張り合えるため、走り屋志願の若者やロードラッシャーに人気。

GAZ BLS"マスカレード"プレミアムセダン

サイズ:2　**機動性**:B
【REF】7　【STR】—
MV:85　**ACL**:5　**BRK**:10
TP:200(200)/130　**乗員**:4☆
SUV:O　**電子SUV**:Q
装甲:なし[全面一律]
DC:20
パワープラント:水素エンジン(H)
ドライブ:V2型標準(C)
価格:$100,000($100,000)
兵装:なし
装備:なし
解説:アメリカン・スタイルの高級車とはこういうことだ、というキャッチフレーズとともに市場に売って出た、最新型プレミアムセダン。広々とした内装、悪路でもワインが揺れない安定性、そして何よりセレブあこがれの流線型のデザイン。これこそまさにアメリカンドリームだ。

フェリーニ "ロッソ"エキゾチックカー

サイズ:2　**機動性**:B
【REF】12　【STR】—
MV:140　**ACL**:30　**BRK**:25
TP:100(100)/75　**乗員**:2☆
SUV:K　**電子SUV**:R
装甲:なし[全面一律]
DC:10
パワープラント:水素エンジン(G)
ドライブ:V2型標準(C)
価格:$400,000($400,000)
兵装:なし
装備:なし
解説:完全受注生産で職人が一から手がける、最新技術とイタリア魂の粋を尽くしたエキゾチックカー。その真紅のボディは、最速の証明なのだ。ホバー全盛の現代でも四輪にこだわる走り屋たちのあこがれの車種。

それはそれとして、ヨーロッパから本車を運び込むだけでもとてつもない冒険が必要になるため、それだけでしばしばハンターチームの出番となる。

シトロアン "アミーゴ"ワゴン

サイズ:2　**機動性**:B
【REF】5　【STR】—
MV:55　**ACL**:0　**BRK**:5
TP:100(100)/500　**乗員**:6
SUV:M　**電子SUV**:Q
装甲:なし[前側面]
なし[上面]
DC:20
パワープラント:水素エンジン(F)
ドライブ:V2型標準(C)
価格:$8,000($8,000)
兵装:なし
装備:なし
解説:野戦ワゴン"ファイティング・アミーゴ"の原型になった四輪駆動ワゴン。ほとんどあらゆる場所に入っていくことが出来るタフな足回りと広々とした車内を持ち、世界中で愛用されている。

エッサン "ワークホース"トラック

サイズ:3　**機動性**:B
【REF】4　【STR】—
MV:50　**ACL**:5　**BRK**:0
TP:150(150)/800　**乗員**:2☆
SUV:P　**電子SUV**:Q
装甲:なし[全面一律]
DC:20
パワープラント:水素エンジン(G)
ドライブ:V2型標準(C)
価格:$6,500($6,500)
兵装:なし
装備:なし
解説:一般的な中型トラック。可もなく不可もない性能を持っており、世界中で使用されている。どこでも簡単に手に入ることから、荷台に兵士を乗せて輸送に使われたり、機銃を装備して攻撃用途に用いられることもある。もちろん、軍の輸送用途にも使用される。荷台にサイズ1のメカニックを搭載することもできる(最大2機)。その場合、1機あたり貨物TP200を消費する。

搭載した貨物およびメカニック、貨物扱いの乗員は装甲の効果を受けられない。

三木重工 "ドミノ"大型トラック

サイズ:3　**機動性**:C
【REF】1　【STR】—
MV:50　**ACL**:0　**BRK**:0
TP:200(200)/2,000　**乗員**:3☆
SUV:R　**電子SUV**:Q
装甲:なし[全面一律]
DC:30
パワープラント:水素エンジン(H)
ドライブ:V2型標準(E)
価格:$9,000($9,000)
兵装:なし
装備:なし
解説:大型トラック。軍用の補給物資輸送用に、タンクローリーとして、あるいは物流用のコンテナ輸送車として活躍の場は幅広い。輸送任務などにハンターチームが使用することも多いタフなモデルだ。荷台にサイズ1のメカニックを搭載することもできる(最大8機)。その場合、1機あたり貨物TP200を消費する。

搭載した貨物およびメカニック、貨物扱いの乗員は装甲の効果を受けられない。

エッサン "コミューター"バス

サイズ:3　**機動性**:C
【REF】2　【STR】—
MV:30　**ACL**:0　**BRK**:0
TP:500(500)/350　**乗員**:30
SUV:O　**電子SUV**:Q
装甲:なし[前側面]
なし[上面]
DC:50
パワープラント:水素エンジン(G)
ドライブ:V2型標準(C)
価格:$12,000($12,000)
兵装:なし
装備:なし
解説:至極一般的な乗り合いバス。メガ=シティでもタウンでも、市民の足として活躍している。トイレなどを取り付ければ長距離バスとしても使用できる。きわめて酔狂なハンターにはバスを戦闘用に改造している者もいるとされるが、定かではない。基本的には都市でしか見かけないが、何らかの事情、たとえば生活必需品の買い付けや移民、あるいは宗教的情熱のため、大人数での長距離移動が必要な場合、オフロード仕様のバスで旅をする者もいる。

ボート

スキル：〈ナビゲート：ボート〉
タイプ：クローズタイプ
機動回避：可能

　水上を移動する船舶の総称がボートである。簡単なジェットスキーから、遠洋航海用のクルーザーまで、水上メカニックの種類はさまざまだ。海洋で活動するランドブラスターをマリンブラスターと呼ぶことがあるほど、水上メカニックの需要は人類が始まって以来絶えたことはない。

命中部位表	
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
5	パワープラント
9	ドライブ
0	[illegible]

カーン造船
AA－33“ディヤウス”

サイズ：2　**機動性**：B
【REF】16　【STR】－
MV：75　**ACL**：20　**BRK**：5
TP：10(50)/50　**乗員**：10☆
SUV：I　**電子SUV**：O
装甲：A20（ステンレス）［全面一律］
DC：0
パワープラント：水素エンジン（E）
ドライブ：専用（E）
価格：$9,700（$8,000）
兵装：L86ライトマシンガン（プロップ）
装備：なし
解説：海兵隊や水上警察で使用されるモーターボート。武装も積載量も貧弱だが、完全武装した一個小隊の兵士を迅速に輸送する手段としては、第二次大戦以来これ以上のものはない。このメカニックはオープンタイプとみなされる。

巻菱重工
M6H2“ジーク”

サイズ：2　**機動性**：A
【REF】26　【STR】－
MV：150　**ACL**：35　**BRK**：15
TP：10(350)/50　**乗員**：2☆
SUV：J　**電子SUV**：R
装甲：A80（ハイ＝チョバム）［全面一律］
DC：0
パワープラント：水素エンジン（G）
ドライブ：専用（J）
価格：$220,000（$120,000）
兵装：MkⅦ短魚雷×6（ハンギング・対地）、SSAM－S“ハシュエル”×2（ハンギング・対空）
装備：なし
解説：全没型水中翼とイオン／ハイドロジェット複合型推進システムによってこれまでの船舶の常識を覆す高速戦闘を可能にした“水中戦闘機”（ハイドロジェットとも）。全力駆動時間は1時間程度のため、母艦ないし基地から発進して攻撃目標を粉砕する。水深600mまでの潜水が可能。水中でもデータは変化しない。

ザルツハイム
MC－2“ダイバー02”

サイズ：3　**機動性**：B
【REF】10　【STR】－
MV：80　**ACL**：15　**BRK**：10
TP：160(800)/100(200)　**乗員**：4
SUV：N　**電子SUV**：R
装甲：A200（ハイ＝チョバム）［全面一律］
DC：40
パワープラント：水素エンジン（I）
ドライブ：専用（J）
価格：$116,000（$50,000）
兵装：MkⅦ短魚雷×4（ハンギング・対地）、ブローニングFN－HMG（プロップ）
装備：簡易トイレ
解説：“ダイバー2164”をベースに開発された多目的魚雷艇。マリンブラスターの探険や港湾警備、そしてもちろん海賊行為などに用いられる。耐圧シャッターを展開することで短時間ながら潜水可能。潜水形態への変形はメジャーアクション。水中ではREF4、MV20、機動性Cとなる。

巻菱重工
BA－88SS－E“シーキャットE”

サイズ：4　**機動性**：C
【REF】8　【STR】－
MV：60　**ACL**：10　**BRK**：10
TP：0(800)/1,200(2,200　**乗員**：6
SUV：O　**電子SUV**：S
装甲：A200（ファイバニウム）［前側面］
A70（ファイバニウム）［上面］
DC：50
パワープラント：水素エンジン（L）
ドライブ：専用（J）
価格：$274,000（$120,000）
兵装：20㎜バルカンVK－20（ターレット）
装備：キャビンパーツ
解説：遭難船の救助や沈没船の引き上げ作業など、多用途サルベージ艦として開発された大型ボート。CS母艦としての機能も有しており、格納庫の底を直接開いて、機体を水中に送り込むこともできる。また、長期活動用にキャビンの居住性が高いのが特徴。
　貨物TPとは別にサイズ1のメカニック4機を輸送できる。

グリフィス
GSS-32“オベロンⅡ”

サイズ：6　**機動性**：C
【REF】4　【STR】－
MV：45　**ACL**：5　**BRK**：5
TP：2,800(5,000)/5,000　**乗員**：16
SUV：X　**電子SUV**：U
装甲：A200（ハイ＝チョバム）［前側面］
A200（ハイ＝チョバム）［上面］
DC：100
パワープラント：専用（N）
ドライブ：専用（K）
価格：$1,207,000（$800,,000）
兵装：76.2㎜自動砲“ジェノヴァ”（ターレットユニットL）、MkⅦ短魚雷×12（ハンギング・対地）、SSAM－S“ハシュエル”×12（ハンギング・対空）
装備：ターレットユニットL
解説：メガシティ成立期に使用された機動潜水艦。従来の攻撃型潜水艦を小型化し、水中型コンバットシェルやハイドロジェットなどの運用能力を付加した兵器である。現在では型落ちし、裕福なハンターチームの移動基地として何とか手が届くようになった。水深600mまでの潜水が可能で、14日は潜水行動を続けられる。水中でもデータは変化しない。
　貨物TPとは別にサイズ3までのメカニックを、合計サイズが6になるまで輸送できる。

トレーラー

スキル:〈ドライビング〉
タイプ:セミクローズタイプ
機動回避:可能

　正確には輸送用のカーゴと、それを牽引するトラックからなるユニットをトレーラーと呼ぶ。カーゴはトラックからコントロールされ、みずから自走することはできない。
　カーゴは牽引オプションとみなされ、本体SUVのみを持つ。カーゴに搭載された兵装は本体のそれと同様に扱う。

命中部位表	
1	本体(クリティカル)
2~4	本体
5	パワープラント
6	ドライブ
7~9	兵装・貨物・カーゴ
0	乗員

ワイズヨーロッパ
TRG077"ロック"

サイズ:2　**機動性**:B
【REF】2　タイプ　トラック
MV:40　**ACL**:5　**BRK**:0
TP:0(60)/50　**乗員**:2☆
SUV:S　**電子SUV**:R
装甲:A30(ステンレス)[全面一律]
DC:30
パワープラント:水素エンジン(H)
ドライブ:V2型標準(H)
価格:$30,600($30,000)
兵装:なし
装備:なし
解説:普及型の廉価版トラック。走行性能や居住性はそこそこだが、駆け出しのハンターや、緊急時に大量輸送を行ないたいベテラン、とにかく数をそろえたい傭兵団など、幅広い顧客を獲得している。
　貨物TPとは別に、カーゴ1台を牽引することができる。

三木重工
ト-114E"星龍"

サイズ:2　**機動性**:B
【REF】3　【STR】-
MV:50　**ACL**:10　**BRK**:5
TP:30(80)/50　**乗員**:2☆
SUV:P　**電子SUV**:R
装甲:A50(FRPアルミ)[全面一律]
DC:30
パワープラント:水素エンジン(H)
ドライブ:V2型標準(J)
価格:$65,000($60,000)
兵装:なし
装備:なし
解説:走行性能に重点をおいたMADトラックのベストセラー。元々は軍用汎用トラックだったものを、一般販売用にマイナーチェンジしたもの。防御能力ではライバルの"マイティワゴン"にやや劣っているが、ドライビング性能では追随を許さない。そのため、少しでも早さを求めるスピードフリークに評価が高い。
　貨物TPとは別に、カーゴ1台を牽引することができる。

トヨオカ
CT-555"シリウス"

サイズ:2　**機動性**:B
【REF】1　【STR】-
MV:30　**ACL**:5　**BRK**:5
TP:0(200)/60　**乗員**:3☆
SUV:Q　**電子SUV**:R
装甲:A100(ファイバニウム)[全面一律]
DC:50
パワープラント:水素エンジン(J)
ドライブ:V2型標準(I)
価格:$92,000($72,000)
兵装:なし
装備:なし
解説:回復してきた都市間流通の要として、トラック業界では後発となるトヨオカが装甲車開発のノウハウを生かして開発した重装甲型トラック。高い防御力と強靭なフレームによって、ドライバーを強固に防護する。主に企業向けの製品だが、広々としたキャビンは長距離ドライバーにも人気が高い。
　貨物TPとは別に、カーゴ1台を牽引することができる。

三木重工
ニ-120L"小龍"

サイズ:3　**機動性**:B
【REF】0　【STR】-
MV:-　**ACL**:-　**BRK**:-
TP:0(300)/1200　**乗員**:0
SUV:Q　**電子SUV**:R
装甲:A150(ハイ=チョバム)[前側面]
なし[上面]
DC:60
パワープラント:なし
ドライブ:専用(R)
価格:$50,000($35,000)
兵装:なし
装備:なし
解説:小型特殊カーゴ。トラックだけでなく、オートモビル、ワゴン、バギー、装甲車でも牽引できるアタッチメントがついてくる。アタッチメントの取り替えには一時間ほどかかる。
　このカーゴを牽引している場合、牽引しているメカニック(トラック除く)はオプション(牽引)を装備することができなくなり、【REF】が-5(最低1)、【MV】が-10される。

ガンウォーカー
GW-04"シャンハイカノン"

サイズ:4　**機動性**:B
【REF】0　【STR】-
MV:-　**ACL**:-　**BRK**:-
TP:300(400)/1,500(4,500)
乗員:0
SUV:R　**電子SUV**:R
装甲:A50(ステンレス)[前側面]
なし[上面]
DC:40
パワープラント:なし
ドライブ:専用(S)
価格:$249,000($48,000)
兵装:280㎜グレネーダーK7レパード(ハンギング・対地)
装備:なし
解説:カーゴを改造した移動ハンバーガーショップや移動コンサートブースなどで知られる大手モーターショップ、ガンウォーカーのベストセラー。カーゴ部が展開して、貨物部分に積んだ長距離砲やミサイルを展開できる。いわば列車砲のトレーラー版。
　このメカニックは貨物TPを使って兵器を搭載できる。ただし、貨物部分に搭載した兵器を使うにはメジャーアクションでカーゴを展開せねばならない。展開中はトラック・カーゴともに移動・機動回避が行なえず、カーゴの装甲は適用されない。ふたたびカーゴを格納するにはメジャーアクションが必要。

ガンドック

スキル：〈ナビゲート：多脚兵器〉
タイプ：クローズタイプ
機動回避：可能

ガンドックは武装プラットホームに頑強なダッシュローラーつき多脚がついたメカニックである。機動性は高いが乗り心地はとてつもなく悪い。ダッシュローラーと脚歩行は随時併用しているものとして扱う。

ガンドックはスタンドアローンでも機動回避を行なうことができる。また、取り付け方式にかかわらず、あらゆる火器は対地・対空に対して射撃を行なうことができる。

命中部位表	
1	本体(クリティカル)
2~5	本体
6	パワープラント
7・8	ドライブ
9	兵装・貨物
0	乗員

グリフィス DRX-4100"ロードランナー"

サイズ:2　**機動性**:C/B
【REF】8/24　【STR】-
MV:4/40　**ACL**:0/10　**BRK**:0/0
TP:40(280)/50　**乗員**:1☆
SUV:L　**電子SUV**:Q
装甲:A50(FRPアルミ)[全面一律]
DC:0
パワープラント:水素エンジン(K)
ドライブ:専用歩行システム(M)
価格:$32,400($20,000)
兵装:M2"ATライフル"(プロップ)、FN−HMG(プロップ)
装備:なし
解説:機動性を重視したイギリス製のガンドック。機動性を重視した、というのはこの場合居住性や防御力はまったく考えていない、という意味で、絶大な機動性と引き替えにパイロットの生命はあらゆる意味で考えられていない。

このメカニックはオンロードでの【MV】が2倍となる。

マキシム GDF-201"トロンブルβ"

サイズ:2　**機動性**:C/B
【REF】7/21　【STR】-
MV:3/30　**ACL**:0/5　**BRK**:0/0
TP:4(430)/100　**乗員**:1
SUV:N　**電子SUV**:Q
装甲:A110(ハイ=チョバム)[全面一律]
DC:10
パワープラント:水素エンジン(K)
ドライブ:専用歩行システム(K)
価格:$53,500($30,000)
兵装:火炎放射器(ハンギング)、L86ライトマシンガン(プロップ)、150㎜モーターランチャー(ハンギング)、ATMランチャー"エピメテウス"×2(ハンギング)
装備:なし
解説:火力と装甲を重視した重ガンドック。火力支援重視のモデルとして発売され、主に山岳戦に投入された。本来は複座だったものを改良したため、搭載量が多い。複座のトロンブルαは価格が同じで貨物TPが50、乗員が2☆。

IMI JH92"チキンヘッド"

サイズ:2　**機動性**:C/B
【REF】8/24　【STR】-
MV:3/30　**ACL**:0/5　**BRK**:0/0
TP:0(300)/50　**乗員**:1☆
SUV:M　**電子SUV**:Q
装甲:A120(ハイ=チョバム)[全面一律]
DC:10
パワープラント:水素エンジン(J)
ドライブ:専用歩行システム(K)
価格:$29,000($12,000)
兵装:FN−HMG(プロップ)
装備:なし
解説:マキシム社の主任設計技師がIMIに引き抜かれて製作したという曰く付きのガンドック。そのため、一時期は両社でほぼ同様のモデルが販売される騒ぎになっていた。現在は旧式化し第一線を引いているが、掘削機器などを装備してロックマンたちに使用されていることが多い。

グリフィス DRX-3200"トップヘビー"

サイズ:2　**機動性**:C/B
【REF】7/21　【STR】-
MV:3/30　**ACL**:0/5　**BRK**:0/0
TP:5(350)/80　**乗員**:1☆
SUV:N　**電子SUV**:Q
装甲:A60(ハイ=チョバム)[全面一律]
DC:0
パワープラント:水素エンジン(J)
ドライブ:専用歩行システム(K)
価格:$50,300($19,000)
兵装:55㎜ライフル砲M63(ホールド)、L86ライトマシンガン(ハンギング)
装備:なし
解説:ガンドック開発では後発のグリフィス社は、"トップヘビー"販売に当たって話題作りを試みた。発表当日にわざとテロリストに侵入させ、実戦でのデモを試みたのである。だが犯人はあまりの乗り心地の悪さに5分でノックアウトされ、あえなく御用。ガンドッグの居住性の悪さだけが喧伝される結果になった。

IMI JH98"サンダーバード"

サイズ:2　**機動性**:C/B
【REF】9/27　【STR】-
MV:3/30　**ACL**:0/5　**BRK**:0/0
TP:10(280)/50　**乗員**:1☆
SUV:O　**電子SUV**:R
装甲:A50(ステンレス)[全面一律]
DC:0
パワープラント:水素エンジン(N)
ドライブ:専用歩行システム(M)
価格:$118,000($25,000)
兵装:60㎜ビームキャノンSD-60/22(ホールド)
装備:自動照準装置
解説:生残性を最重視した山岳狙撃型ガンドック。常に先手を取れる俊敏性と、敵の攻撃に耐える十分な頑丈さと引き替えに積載能力はやや劣るものとなっている。主に光学兵器を装備して、戦車の進入できない高低差の激しい地形に投入される。

装甲車

スキル：〈ドライビング〉
タイプ：クローズタイプ
機動回避：可能

戦車ほど鈍重ではなく、しかしホバータンクよりはもっと重武装がしたい。そんなハンターチームや傭兵団に人気なのが装甲車である。安価な装甲戦力としてはもちろん、IFV（歩兵戦闘車）として、戦闘可能な輸送車両として運用するハンターチームも多い。

装甲車は1,000mまでの[illegible]装置を標準装備している。

命中部位表	
1	本体（クリティカル）
2〜5	本体
6	パワープラント
7･8	ドライブ
9･0	兵装･貨物

MAX13“ファイヤードッグ”

マキシム

サイズ：3　**機動性**：B
【REF】12　【STR】－
MV：80　**ACL**：20　**BRK**：20
TP：0(300)/100　**乗員**：4
SUV：P　**電子SUV**：R
装甲：A100（ライトチタン）［前側面］
A20（ライトチタン）［上面］
DC：30
パワープラント：水素エンジン（M）
ドライブ：専用タイヤ（J）
価格：$466,000（$250,000）
兵装：20㎜バルカン（旋回ハウジング）
装備：なし
解説：伝説のカーデザイナー、バウアー氏の遺作のひとつ。大型のセダンと言っても通る流麗な外見が特徴（近づくと装甲車であることがわかる）。

タイヤは形状記憶素材によってオンロード用に変化することができ、オンロードではMVが×3される。このメカニックはセミオープンタイプと見なす。

BV-1010“アストロボーイ”

トヨオカ

サイズ：3　**機動性**：B
【REF】8　【STR】－
MV：60　**ACL**：5　**BRK**：10
TP：40(850)/400　**乗員**：6
SUV：S　**電子SUV**：R
装甲：A10（アストロナイト）［前側面］
A10（アストロナイト）［上面］
DC：40
パワープラント：水素エンジン（J）
ドライブ：専用タイヤ（L）
価格：$231,000（$80,000）
兵装：7.5㎝長砲身砲KwK420（ターレット）、ブローニングFN－HMG（プロップ）
装備：自動照準装置（7.5㎝長砲身砲）
解説：“センチュリー”シリーズの成功を受けてトヨオカがひさびさに発売した新型装甲車。8輪装甲車クラスの兵装搭載力を6輪の機動性を維持したまま収める設計はきわめて評価が高く、トヨオカの底力を見せつけた。

AV45B“サザンクロス”

三木重工

サイズ：3　**機動性**：B
【REF】5　【STR】－
MV：60　**ACL**：10　**BRK**：10
TP：0(400)/100　**乗員**：4
SUV：S　**電子SUV**：Q
装甲：A100（ハイ＝チョバム）［前側面］
A50（ハイ＝チョバム）［上面］
DC：30
パワープラント：水素エンジン（G）
ドライブ：専用キャタピラ（L）
価格：$118,000（$13,000）
兵装：30㎜チェーンガン“ブルーホーネット”（ターレット）
装備：なし
解説：ミレニアム東京が軍事援助の名の下に、弱小メガ＝シティや同盟タウンにバラ撒いた廉価版装甲車。足回りは貧弱、搭載性能は劣悪といかにも見劣りする旧世代の老兵だが、メイド･イン･ジャパンだけあって耐久性と信頼性は高く、販売開始から三十年近く経つ今でも、タウンやハンターの間では安価な装甲兵器として人気がある。

FV-303“カタストローフェ”

DMW

サイズ：3　**機動性**：B
【REF】4　【STR】－
MV：70　**ACL**：10　**BRK**：10
TP：10(800)/300　**乗員**：4
SUV：T　**電子SUV**：R
装甲：A130（ハイ＝チョバム）［前側面］
A50（ハイ＝チョバム）［上面］
DC：50
パワープラント：水素エンジン（N）
ドライブ：専用タイヤ（R）
価格：$173,000（$78,000）
兵装：155㎜無反動砲“ジブラルタルⅡ”×8（ハンギング･対地）
装備：パッシブレーダーポッド
解説：火力信奉者御用達の8輪重装甲車。競合他社の製品に比べて速度を重視しており、機動戦重視の現代戦により適応した形になっている。

巨大な棺桶のごとき車体から無数の砲身やセンサが伸びる姿はあたかも茨のごとくで、その独特のドイツ的スタイルには一部熱狂的なファンがいる。

LT-099“コードワーカー”

DMW

サイズ：3　**機動性**：B
【REF】5　【STR】－
MV：60　**ACL**：10　**BRK**：10
TP：0(300)/700　**乗員**：6
SUV：U　**電子SUV**：U
装甲：A30（ハイ＝チョバム）［前側面］
なし［上面］
DC：30
パワープラント：水素エンジン（N）
ドライブ：専用タイヤ（K）
価格：$429,000（$120,000）
兵装：ブローニングFN－HMG（プロップ）
装備：ECCMポッドS、高性能エアコン、対空レーダーユニット
解説：充実した電子防御装備を持つ前線指揮統制用6輪装甲車。たいていはオフィスターミナルを積んで運用される。基本的にみずから戦闘をするような車種ではないため、走行性能や防御性能はそれなり。なお、指揮官やオペレーターの疲労を軽減するために、室内は広々として、十分立って歩くことができる。

ホバークラフト

スキル：〈ドライビング〉
タイプ：オープンタイプ
機動回避：可能

四輪車のタイヤをホバーに置き換えたメカニック。ホバイクほどコンパクトではなく、といってホバータンクほど重武装ではないため、レジャー向けのメカニックとみなされがちだ。逆に言えばホバイクより重武装でホバータンクより小回りが効くため、特殊部隊の渡河作戦や強行偵察などにはもってこいのメカニックといえる。

ホバークラフトは水上を移動できるが、波には弱いので遠洋航海はできない。

命中部位表	
1	本体（クリティカル）
2～4	本体
5·6	パワープラント
7	ドライブ
8	兵装·貨物
9·0	乗員

ベントラー
UF“アダムスキー”

サイズ：1　**機動性**：A
【REF】17　【STR】－
MV：100　**ACL**：25　**BRK**：20
TP：0（100）/80　**乗員**：1☆
SUV：K　**電子SUV**：Q
装甲：A50（ステンレス）［全面一律］
DC：0
パワープラント：水素エンジン（E）
ドライブ：H2型標準（D）
価格：$7,000（$6,000）
兵装：なし
装備：なし
解説：あまりの低価格と高性能に、初登場時は欠陥商品ではないか、と疑われたこともあるUF社のベストセラー・ホバークラフト。ひとり乗りだが、その軽快な機動性には定評がある。積載量には不安のあるモデルだがその分スピードは早いため、主に都市部での運びなどに愛用される。

ベントラー
UG“アーノルド”

サイズ：1　**機動性**：A
【REF】16　【STR】－
MV：100　**ACL**：25　**BRK**：20
TP：30（150）/90　**乗員**：1☆
SUV：K　**電子SUV**：Q
装甲：A50（ステンレス）［全面一律］
DC：0
パワープラント：水素エンジン（F）
ドライブ：H2型標準（G）
価格：$17,000（$8,000）
兵装：5.56㎜ミニガン“スタンダードNP/MK－Ⅱ”（プロップ）
装備：なし
解説：“アダムスキー”の上位機種にあたる戦闘用ホバークラフト。積載量を大幅に増加しただけでなく、かねてから脆弱性が指摘されていたホバーユニットの底面にボール状のコアレスモータータイヤを設置。ホバーが破損しても一部ならカバーできる設計になっている。

オーデル
BHC－300R“シュリケン改”

サイズ：1　**機動性**：A
【REF】15　【STR】－
MV：90　**ACL**：20　**BRK**：20
TP：14（160）/150　**乗員**：2☆
SUV：O　**電子SUV**：Q
装甲：A50（ステンレス）［全面一律］
DC：10
パワープラント：水素エンジン（E）
ドライブ：H2型標準（F）
価格：$22,300（$10,000）
兵装：L86ライトマシンガン（プロップ）、ATMランチャー“エピメテウス”×2（ハンギング・対地）
装備：なし
解説：“アダムスキー”と並んでロングセラーの人気を誇る、大手オーデル社の戦闘用ホバークラフト。速力では劣るが、耐久力と積載力の充実ぶりには高い評価が与えられている。泣き所はエンジンブロックの耐久性の低さ。

オーデル
BHC－450“オメガゾーン”

サイズ：1　**機動性**：A
【REF】18　【STR】－
MV：150　**ACL**：60　**BRK**：50
TP：40（100）/60　**乗員**：2☆
SUV：K　**電子SUV**：Q
装甲：A50（FRPアルミ）［全面一律］
DC：0
パワープラント：水素エンジン（F）
ドライブ：H2型標準（F）
価格：$31,500（$18,500）
兵装：5.56㎜ミニガン“スタンダードNP/MK－Ⅱ”（プロップ）
装備：なし
解説：世界最速のインディーズ・ホバーレース“サマルカンド”。同レースと深い関わりを持つオーデル社がその技術を惜しみなく投入したスーパーマシン。積載量については本格的戦闘車両に太刀打ち出来るものではないが、ワークスマシンクラスの走行性能を持つ本マシンはスピードマニアたちに飛ぶように売れた。

ブーマ＝コンダMD
DVS4000“ルイス”

サイズ：1　**機動性**：A
【REF】32　【STR】－
MV：400　**ACL**：60　**BRK**：60
TP：30（80）/0　**乗員**：1☆
SUV：H　**電子SUV**：Q
装甲：A50（FRPアルミ）［全面一律］
DC：0
パワープラント：水素エンジン（D）
ドライブ：H2型標準（C）
価格：$5,005,000（$5,000,000）
兵装：なし
装備：なし
解説：裸一貫から成り上がった伝説のホバーカーデザイナー、エリック・バイロンが2168年度の“サマルカンド”に向けて開発したレーシングホバーカー。愛妻にしてレジェンダリードライバーであるルイス・バイロンの名を冠した走りはシャープの一語。宣伝用にレプリカモデルが少数だが販売されている。もっとも、こんなマシンを個人所有するのは相当な物好きだけだろう。

バイロン夫妻はかつて、愛息を悪漢に誘拐され脅迫された折りにハンターチームに助けられたことがあり、大のハンターびいきとして知られている。

ベントラー UG“ロズウェル”

サイズ:1　**機動性**:A
【REF】14　【STR】–
MV:90　**ACL**:20　**BRK**:25
TP:0(120)/150　**乗員**:5☆
SUV:K　**電子SUV**:Q
装甲:A50(FRPアルミ)[全面一律]
DC:0
パワープラント:水素エンジン(E)
ドライブ:H2型標準(D)
価格:$51,300($45,000)
兵装:L86ライトマシンガン(プロップ)
装備:なし
解説:「戦闘バギーの時代は終わった!」との刺激的なキャッチフレーズとともに販売されたホバー・バギー(ホバギー)。ハンターチーム全員が乗り込める広々とした車内、ホバーによる高い踏破性と機動力などを武器に売り込みをかけたが、同クラスのバギーに対して割高であること、搭載量に雲泥の差があることなどから普及は進んでいない。このマシンは特殊防弾グラスを採用しているため、セミオープンタイプとみなされる。

MAZTA “エコロジア”ハイソサエティホバー

サイズ:2　**機動性**:A
【REF】13　【STR】–
MV:75　**ACL**:25　**BRK**:25
TP:50(50)/150　**乗員**:5☆
SUV:H　**電子SUV**:Q
装甲:なし[全面一律]
DC:15
パワープラント:水素エンジン(D)
ドライブ:H2型標準(C)
価格:$90,000($90,000)
兵装:なし
装備:なし
解説:スピード重視、スタイル重視のセレブに人気のセダンタイプホバーカー。走行性能は旧来の四輪車とは比較にもならない。このマシンは特殊防弾グラスを採用しているため、セミオープンタイプとみなされる。

メルセダス=フェンツ “9000SE”ホバーリムジン

サイズ:3　**機動性**:A
【REF】10　【STR】–
MV:80　**ACL**:30　**BRK**:30
TP:10(350)/100　**乗員**:8☆
SUV:J　**電子SUV**:W
装甲:A90(ハイ=チョバム)[全面一律]
DC:20
パワープラント:水素エンジン(F)
ドライブ:H2型標準(G)
価格:$486,000($400,000)
兵装:12.7㎜ガトリングガンG33(旋回ハウジング)
装備:高級内装
解説:メルセダス社が誇るVIP用のホバーリムジン。戦闘車両に匹敵する防御力を持ちながら、外見からはそれとほとんどわからない。安定性もホバーとしては最高で、全速力で飛ばしていてもワイングラスがまったく揺れないほどだ。このマシンは特殊防弾グラスを採用しているため、セミオープンタイプとみなされる。

自転車

スキル:〈ドライビング〉
タイプ:オープンタイプ
機動回避:不可

人力によって動力を車輪に伝えて疾駆するヴィークル。スポーツ用や日常用のものが有名だが、古くから山岳猟兵や偵察兵によって運用されてきた。本格的な戦闘には耐えないが、静粛性・携帯性が高く、メンテナンスも簡便で燃料も必要としない。整地では状況によってはそこらの車より早いのもメリットだ。

自転車搭乗時の【REF】は搭乗者の1/2とする。自転車には一切の兵装、装甲を取り付けられない。自転車はスタンドアローン状態でも操縦にペナルティを受けない。

命中部位表	
1	本体(クリティカル)
2~5	本体
6	パワープラント
7	ドライブ
8・9	兵装・貨物
0	乗員

イシバシ “テロッサ80”

サイズ:1　**機動性**:B
【REF】本文【STR】–
MV:40　**ACL**:5　**BRK**:5
TP:(0)/0 **乗員**:1
SUV:A　**電子SUV**:0
装甲:なし
DC:0
パワープラント:なし
ドライブ:専用(A)
価格:$1,000($1,000)
兵装:なし
装備:なし
解説:ロードレーサーまたはスポーツサイクルとも呼ばれる。舗装路を走るのに適したドロップハンドルの自転車。昔から愛好者が多いが、軽量高品質の材料で作られているために高価である。整地のみ走行でき、荒野などの不整地では使えない。GMが判断せよ。貨物としてのENCは10とする。

$6,000の“テロッサ1800”はさらに【MV】+10、$9,000の“テロッサ2500”は【MV】+10、【ACL】【BRK】+5する。

イシバシ “ジックスLDX”

サイズ:1　**機動性**:B
【REF】本文【STR】–
MV:20　**ACL**:0　**BRK**:10
TP:(0)/0 **乗員**:1
SUV:E　**電子SUV**:0
装甲:なし
DC:0
パワープラント:なし
ドライブ:専用(B)
価格:$1,200($1,200)
兵装:なし
装備:なし
解説:山岳地帯や荒野、都市内の狭い路地でも縦横に走り回れる曲乗り自転車。ロードバイクと人気を二分するマニア向けの乗り物である。偵察兵や山岳猟兵が使用することもある。貨物としてのENCは12とする。

ホバータンク

スキル：〈ドライビング〉
タイプ：クローズタイプ
機動回避：可能

ホバーノズルとジェットエンジンで地表を滑るようにホバー走行し、重装甲と大火力を実現したホバータンクは戦場の女王だ。敵の攻撃を阻止するに十分な防御力、敵を確実に破壊できる火力、そして高速度と航続距離。ホバータンクはあらゆるシティとタウンの主戦力であり、それは当分変わることはないだろう。ホバータンクは水上を移動できるが、波には弱いので遠洋航海はできない。ホバータンクは1000mまでの暗視装置を標準装備している。

命中部位表	
1	本体(クリティカル)
2〜6	本体
7	パワープラント
8	ドライブ
9 0	兵装・貨物

IMI HT−PM"ボクサー"

サイズ：3　**機動性**：A
【REF】13　【STR】−
MV：80　**ACL**：15　**BRK**：15
TP：0(500)/350　**乗員**：4
SUV：T　**電子SUV**：S
装甲：A150(ハイ＝チョバム)[前側面]
A40(ハイ＝チョバム)[上面]
DC：30
パワープラント：水素エンジン(J)
ドライブ：H3型標準(H)
価格：$194,000($95,000)
兵装：20㎜バルカンVK−20(ターレット)
装備：なし
解説：完成した機体を実戦に投入してアピールとテストを同時に行なうというIMI社の方針を最初に世に知らしめた傑作ホバータンク。基礎設計からすでに20年以上が経過しているが、兵装搭載力と貨物運搬能力のバランスのよさから現在でも高い評価を受けている。

IMI HT−GA2"ランナー2"

サイズ：3　**機動性**：A
【REF】13　【STR】−
MV：140　**ACL**：25　**BRK**：25
TP：0(400)/250　**乗員**：4
SUV：R　**電子SUV**：S
装甲：A100(チタン合金)[前側面]
A10(チタン合金)[上面]
DC：30
パワープラント：水素エンジン(J)
ドライブ：H3型標準(H)
価格：$219,400($135,000)
兵装：55㎜ライフル砲M63(ターレット)
装備：スポッティングライフル
解説：10年ほど前、超高機動ホバータンクを謳いながら、よりによってそのプロモーション会場で大転倒を起こし、世間の失笑を買った"レーサー"。本機はその開発チームがIMIから冷や飯を食わされながらも、ほぼ独力で開発した完成版である。一説によれば彼らは試作機をハンターに極秘貸与、その実戦データをフィードバックして本機を作り上げたという。

アストラダイン 5BHM"マムート♂(雄型)"

サイズ：3　**機動性**：A
【REF】6　【STR】−
MV：75　**ACL**：5　**BRK**：10
TP：10(750)/250　**乗員**：4☆
SUV：Q　**電子SUV**：T
装甲：A100(ファイバニウム)[前側面]
A30(ファイバニウム)[上面]
DC：40
パワープラント：水素エンジン(M)
ドライブ：H3型標準(J)
価格：$336,000($150,000)
兵装：8.8㎝キャノン"ナースホルン"(ターレットユニットL)、ブローニングFN−HMG(ターレットユニットL)
装備：ターレットユニットL
解説：重ホバータンクとして発売されたこのモデルは、最初は機動性が低い(といっても従来のホバータンクに比してであり、現在では遜色ないものとして評価されている)という理由で一般市場の人気が得られなかった。しかし某アーミーが大量発注して集中投入、それなりの戦果を上げてからは見直され、重ホバータンクというカテゴリを成立させる一助となった。

アストラダイン 5BHF"マムート♀(雌型)"

サイズ：3　**機動性**：A
【REF】6　【STR】−
MV：75　**ACL**：5　**BRK**：10
TP：10(250)/750　**乗員**：4
SUV：Q　**電子SUV**：T
装甲：A80(ファイバニウム)[前側面]
A30(ファイバニウム)[上面]
DC：40
パワープラント：水素エンジン(M)
ドライブ：H3型標準(J)
価格：$180,000($150,000)
兵装：5.56㎜ミニガン"スタンダードNP/MK−Ⅱ"(プロップ)
[illegible]：
解説："マムート♂"の輸送仕様モデル。快速で移動するホバータンク部隊に追随して補給や支援任務を行なえる車輌はやはりホバータンクだろう、という発想にもとづいて開発された。もともと重ホバータンクであるマムートのフレームは過酷な輸送任務によく耐え、機動部隊の馬車馬として活躍を続けている。

カナンザ DXD−HC"モデナ"

サイズ：3　**機動性**：A
【REF】15　【STR】−
MV：70　**ACL**：10　**BRK**：5
TP：0(500)/100　**乗員**：4
SUV：O　**電子SUV**：S
装甲：A150(ファイバニウム)[前側面]
A60(ファイバニウム)[上面]
DC：30
パワープラント：水素エンジン(J)
ドライブ：H3型標準(G)
価格：$322,000($100,000)
兵装：30㎜レールガンBZR/TYPE−K(ターレットユニットL)、ブローニングFN−HMG(ターレットユニットL)
装備：ターレットユニットL
解説：カナンザ社の強襲ホバータンク。ホバータンクの後部に、コンバットシェルが座り込む形でドッキングする。ドッキングできるのは、ドッキングラッチ(P130)を装備したコンバットシェルに限られる。

合体中は、CS側もしくは運転席からコントロールが可能。分離を行なってホバータンクが無人になった場合は自動的に停車する。ドッキング中でも、CSの肩ハードポイント、ザックに搭載した火器はバギーの火器として使用可能。合体中の命中に関するルールはRAFTに準じる。

バトルトレーラー

スキル：〈ドライ[illegible]ング〉
タイプ：クロー[illegible]タイプ
機動回避：不可

バトルトレーラーとは巨大トレーラーを移動基地として、移動砲座として利用しようとする誇大妄想的発想の産物である。トレーラーと異なり、完全にコンテナと運転席が一体化している。
バトルトレーラーは1,000mまでの暗視装置を装備している。
バトルトレーラーは前側面に限ってあらゆる装甲をA300（あるいは限界厚の高いほう）まで装備することができる。また、バトルトレーラーは兵装TPを使って、[illegible]（貨物）を取り付けることが[illegible]

命中部位表	
1	本体（クリティカル）
2〜5	本体
6	パワープラント
7	ドライブ
8〜9	兵装・貨物
0	乗員

VORVA
ED−4VZ"ムスカ"

サイズ：6　**機動性**：C
【REF】1　【STR】−
MV：40　**ACL**：10　**BRK**：5
TP：2,410(3,700)/2,200
乗員：4☆
SUV：V　**電子SUV**：0
装甲：A300（ファイバニウム）[前側面]
A200（ファイバニウム）[上面]
DC：80
パワープラント：水素エンジン（O）
ドライブ：専用（T）
価格：$718,000（$400,000）
兵装：20㎜バルカンVK−20（旋回ハウジング）
装備：ECCMポッドS
解説：もっともベーシックなバトルトレーラー。主に傭兵部隊の移動司令部としての運用を考えられたモデルである。バトルトレーラーは大きな需要もないが需要がなくなることのない商品で、"ムスカ"もマイナーチェンジを続けながら細々と、しかし着実に販売を続けている。
貨物TPとは別に、人間8人とサイズ1のメカニック2台を搭載できる。

VORVA
ED−8"グレートロック"

サイズ：6　**機動性**：C
【REF】3　【STR】−
MV：45　**ACL**：10　**BRK**：10
TP：1,470(6,000)/2,000(7,000)
乗員：4☆
SUV：V　**電子SUV**：0
装甲：A300（ハイ＝チョバム）[前側面]
A200（ハイ＝チョバム）[上面]
DC：100
パワープラント：水素エンジン（P）
ドライブ：専用（V）
価格：$3,055,000（$1,000,000）
兵装：ADAM−0 "ストライダー"（ハンギング・対地）×30、40㎜ビームキャノン40MBL5A（ターレットユニットS）
装備：パンツァーキャリア、キャビンパーツ、レーダーポッド、ターレットユニットS
解説：列車のように連結された小型カーゴ5つからなる超大型バトルトレーラー。それぞれのカーゴをモジュール構造にすることで高い積載量と整備性の高さを両立している。
貨物TPとは別に、人間12人と、サイズ3までのメカニックを合計サイズが8になるように搭載できる。

VORVA
ED−9"フレッチャー"

サイズ：6　**機動性**：C
【REF】6　【STR】−
MV：60　**ACL**：20　**BRK**：5
TP：30(4,200)/1,800　**乗員**：4☆
SUV：U　**電子SUV**：Q
装甲：A300（ファイバニウム）[前側面]
A200（ファイバニウム）[上面]
DC：60
パワープラント：水素エンジン（O）
ドライブ：専用（T）
価格：$1,182,000（$500,000）
兵装：127㎜自動砲 AC19（ターレット）、20㎜バルカン VK−20（ターレット）
装備：自動照準装置（127㎜自動砲）
解説：陸上戦艦の護衛用として、また機動砲台として開発された高速バトルトレーラー。VORVA社では本車を"ランドデストロイヤー"と名付けて大々的に販売し、その宣伝のためにヴェーダに6機を貸与したが、そのことごとくが第十五次ヨークタウン戦役で、あるハンターチームに破壊されてしまった。そのため本機の性能はともかく評判はきわめて悪く、ほとんど普及していない。
貨物TPとは別に、人間8人とサイズ1のメカニック2台を搭載できる。

インパラ
XXX−8700F"ベヒモス"

サイズ：6　**機動性**：C
【REF】1　【STR】−
MV：30　**ACL**：5　**BRK**：5
TP：2,290(4,000)/2,100
乗員：4☆
SUV：X　**電子SUV**：0
装甲：A300（ファインステンレス）[前側面]
A100（ファインステンレス）[上面]
DC：80
パワープラント：水素エンジン（P）
ドライブ：専用（T）
価格：$867,000（$450,000）
兵装：10㎜パルスレーザー PL7（プロップ）、227㎜ロケットポッド"ヘルストーム"（ハンギング・対地）、SAMランチャー "ヒュペリオン"×18（ハンギング・対空）
装備：自動給弾システム（ディフェンダー6000−N/A）、チャフポッドL、フレアポッドS、ECCMポッドA、レーダーポッド、パッシブレーダーポッド、ソナーポッド
解説：耐久力を重視した大型バトルトレーラー。元々はあるメガ＝シティの警察機構の発注によるものだ。これほど誇大妄想的な兵器が必要になったのは見た目のインパクトでテロリストを威圧する必要があったからである。
貨物TPとは別に、人間10人とサイズ1のメカニック3台を搭載できる。

インパラ
XXX−4300C"レヴィアタン"

サイズ：6　**機動性**：C
【REF】3　【STR】−
MV：40　**ACL**：0　**BRK**：5
TP：900(3,500)/2,000(3,000)
乗員：6☆
SUV：S　**電子SUV**：R
装甲：A300（ファイバニウム）[前側面]
A200（ファイバニウム）[上面]
DC：50
パワープラント：水素エンジン（O）
ドライブ：専用（O）
価格：$635,000（$300,000）
兵装：155㎜キャノンMk−Ⅷ（ターレットユニットL）、プローニングFN−HMG（ターレットユニットL）
装備：ターレットユニットL、キャビンパーツ
解説：ハンターチームの移動基地たることを前提として売り出された小型の（それでも24輪）バトルトレーラー。他のバトルトレーラーほどコスト度外視の無茶な設計ではないが、その分求めやすい価格になっているのが特徴。
貨物TPとは別に、サイズ2または3のメカニックを2台、サイズ1のメカニックを2台搭載することができる。搭載したメカニックは、走行中であっても発進が可能。

戦車

スキル:〈ドライビング〉
タイプ:クローズタイプ
機動回避:不可

かつて陸戦の帝王だった戦車は、その価格と機動性が現代戦に見合わないことから、今のメガ=シティでも古くさい二線級の兵器として扱われている。ただし、現代でもその防御力と火力は決して侮れる存在ではない。しかるべく投入された戦車は、絶大な破壊力を持ってその健在を示すことだろう。すべての戦車は水深10メートルまでの渡河が可能だ。

戦車は前側面に限って、あらゆる装甲をA400まで装備することができる。戦車は1000mまでの暗視装置を装備している。

命中部位表	
1	本体(クリティカル)
2~5	本体
6	パワープラント
7・8	ドライブ
9・0	兵装・貨物

38tA"フェアリー"(グルップ)

サイズ:3　**機動性**:C
【REF】5　【STR】−
MV:75　**ACL**:10　**BRK**:10
TP:0(500)/100　**乗員**:3☆
SUV:T　**電子SUV**:0
装甲:A50(ステンレス)[前側面]
なし(ステンレス)[上面]
DC:20
パワープラント:水素エンジン(O)
ドライブ:専用キャタピラ(M)
価格:($35000)
兵装:55㎜オートキャノン D51"ゴースト"(ターレット)、ブローニングFN−HMG(プロップ)
装備:なし
解説:旧式の軽戦車。今時どこのメガ=シティでも見ることの出来ない骨董品である。積載量も速度も装甲車に劣り、見るべきところのない旧世代の遺物である。そのためしばしば、ブラックマーケットで大安売りされているのを見ることができるだろう。

L33S"サリュース"(アドミラル)

サイズ:3　**機動性**:B
【REF】8　【STR】−
MV:100　**ACL**:20　**BRK**:20
TP:0(1,200)/300　**乗員**:3☆
SUV:T　**電子SUV**:V
装甲:A320(ファイバニウム)[前側面]
A200(ファイバニウム)[上面]
DC:50
パワープラント:水素エンジン(P)
ドライブ:専用キャタピラ(P)
価格:$859,000($400,000)
兵装:90㎜ビームキャノン"スフィンクス"(ターレットユニットS)、ブローニングFN−HMG(プロップ)
装備:なし
解説:アドミラル社が開発した新型軽戦車。機動兵器全盛の現代に対応すべく果敢な挑戦を繰り返してきた同社の、いわば決定版ともいうべき兵器である。中戦車クラスの頑丈なフレームと装甲車を上回る速度を備え、積載量の少なさは光学兵器やレールガンによって補うという設計を想定している。

M3"ブロックⅢ"(フォート)

サイズ:4　**機動性**:C
【REF】10　【STR】−
MV:70　**ACL**:5　**BRK**:5
TP:5(2,200)/500　**乗員**:4☆
SUV:T　**電子SUV**:0
装甲:A370(ハイ=チョバム)[前側面]
A200(ハイ=チョバム)[上面]
DC:50
パワープラント:水素エンジン(O)
ドライブ:専用キャタピラ(M)
価格:$345,000($85,000)
兵装:120㎜キャノン TK−7"ハーフポンド"(ターレットユニットL)、ブローニングFN−HMG(ターレットユニットL)
装備:自動照準装置、自動給弾ユニット(120㎜キャノン)
解説:旧アメリカ陸軍がカタストロフ前に使用していた最後の第三世代型MBT。ある基地からモスボール状態の機体がハンターチームによって大量に発掘され、電子部品を搭載して売り出されている。性能そのものは平凡だが、現在では製造できない素子を搭載したセンサー系統は優秀で、戦車戦ならばほぼ確実に先手を取ることができる。

HT−04"アンセム"(IMI)

サイズ:4　**機動性**:C
【REF】3　【STR】−
MV:45　**ACL**:0　**BRK**:5
TP:(2,000)/1,000　**乗員**:5☆
SUV:W　**電子SUV**:R
装甲:A300(ハイ=チョバム)[前側面]
A160(ハイ=チョバム)[上面]
DC:100
パワープラント:水素エンジン(M)
ドライブ:専用キャタピラ(N)
価格:$510,000($200,000)
兵装:120㎜キャノン TK−7"ハーフポンド"(ターレットユニットL)、ブローニングFN−HMG(ターレットユニットL)、S−マイン"X1ドナウ"(ハンギング・対地)
装備:高性能エアコン
解説:激戦区として、また膨張主義のシティとしても知られ、一時は西アジアの支配権を巡ってアル=バビロン、サハラゲート、バルカン=クラスターの三大シティを向こうに回し戦っていたことさえあるグランドカナーンの中戦車。通称"紅い狼"。

エンジンルームを車体前面に配置し、エンジンを盾にすることで乗員を護るという大胆な設計をしている。また、後部には大型のドアと収納スペースがあり、歩兵戦闘車としても運用可能。

Type−62"六二式戦車"(巻菱=ワイズジャパン)

サイズ:4　**機動性**:C
【REF】7　【STR】−
MV:80　**ACL**:5　**BRK**:0
TP:45(5,000)/1,000　**乗員**:3☆
SUV:T　**電子SUV**:S
装甲:A200(アストロナイト)[前側面]
A90(アストロナイト)[上面]
DC:75
パワープラント:水素エンジン(T)
ドライブ:専用キャタピラ(N)
価格:$891,000($500,000)
兵装:155㎜キャノン"スパルク"(ターレットユニットL)、ブローニングFN−HMG(ターレットユニットL)
装備:自動照準装置、自動給弾ユニット(ともに155㎜キャノン)
解説:ミレニアム東京のアーミーが開発した重戦車。山がちで自然地形の多い同シティの防衛という戦略ドクトリンに基づいて、斜面踏破性が高く、コンパクトにまとまった車体が特徴。

車体位置を稜線に合わせて変化させるためのジャッキを備えており、マイナーアクションで使用することで、そのメインプロセスで行なう種別:キャノン、マシンガン、レールガン、レーザーを用いた攻撃ロールに+20%する。

エアクラフト

スキル:〈ナビゲート:エアクラフト〉
タイプ:セミオープンタイプ
機動回避:可能

水素レシプロエンジンによって飛翔する航空機。20世紀のプロペラ機が最新技術で生まれ変わった姿である。レシプロ機は速度こそ遅いが、細菌霧や磁気嵐などに強いため、汚染された22世紀の空においてはジェット機よりも信頼性が高い。
すべてのエアクラフトは[飛行状態]とみなされる。エアクラフトには最低限移動しなければならない距離が定められており、移動できなかった場合墜落して本体にM0ダメージを受ける。

命中部位表	
1	本体(クリティカル)
2~5	本体
6	パワープラント
7	ドライブ
8·9	兵装·貨物
0	乗員

アドミラル UJ−20“ペリカン”

サイズ:4　**機動性**:B
【REF】8　【STR】−
MV:300　**ACL**:10　**BRK**:15
TP:10(500)/2,000　**乗員**:10
SUV:M　**電子SUV**:0
装甲:A170(ファイバニウム)[全面一律]
DC:30
パワープラント:専用電気エンジン(N)
ドライブ:−
価格:$317,000($200,000)
兵装:20㎜バルカンVK−20(ターレット)
装備:フレアポッドL
解説:超低空を這うように飛行する全翼機。巨大な貨物コンテナから翼が生えたようなデザインをしている。推進機関はレシプロエンジンだが、翼自体を巨大な太陽電池にできるため、基本的に補給の必要はない。コストに余裕のあるハンターチームが利用していることが多い。1キロメートル程度の平地か道路があれば離着陸可能。
このメカニックは1ラウンドに15メートル移動しなければ墜落する。

イルクーツク Ir/P−06“アルラーン”

サイズ:4　**機動性**:B
【REF】12　【STR】−
MV:300　**ACL**:20　**BRK**:20
TP:100(700)/4,000　**乗員**:6
SUV:S　**電子SUV**:R
装甲:A130(ファイバニウム)[全面一律]
DC:40
パワープラント:専用電気エンジン(N)
ドライブ:−
価格:$622,000($520,000)
兵装:55㎜オートキャノンD51“ゴースト”(バインド)、70㎜ロケットポッド×2(ハンギング·対地)
装備:なし
解説:ネオグラードで開発された大型飛行艇。すなわち、海上や湖面、大河などを用いて離発着できる航空機である。特殊な格納脚を備えており、通常の飛行場も利用可能。電気エンジンと太陽電池の組み合わせで、半永久的に飛行できることから、対潜哨戒や消防活動、旅客任務などに用いられる。武装すれば強襲揚陸艇としても使用可能。
このメカニックは1ラウンドに20メートル移動しなければ墜落する。

フォッケル D−30“パピヨン”

サイズ:3　**機動性**:A
【REF】26　【STR】−
MV:150　**ACL**:15　**BRK**:15
TP:0(120)/50　**乗員**:2☆
SUV:K　**電子SUV**:0
装甲:A50(ステンレス)[全面一律]
DC:20
パワープラント:専用電気エンジン(P)
ドライブ:−
価格:$112,00($10,000)
兵装:L86ライトマシンガン(プロップ)
装備:なし
解説:基礎設計は第一次大戦末期にさかのぼる複葉単発レシプロ機。機体自体はグラスファイバーなどの最新素材に変更されており、コンピュータ制御を採用している。速度はジェット機どころかヘリにも及ばないが翼面加重が高く、テニスコート程度のスペースがあれば離発着可能。その気になればビルの屋根からでも離陸できる。偵察任務や農薬散布などに使われることがある。水素エンジン採用。
このメカニックは1ラウンドに15メートル移動しなければ墜落する。オープンタイプとみなされる。

オムニカ KA−1D“レイダー”

サイズ:3　**機動性**:A
【REF】18　【STR】−
MV:400　**ACL**:25　**BRK**:30
TP:0(1,000)/50　**乗員**:2☆
SUV:P　**電子SUV**:P
装甲:A130(ハイ=チョバム)[全面一律]
DC:30
パワープラント:専用水素エンジン(Q)
ドライブ:−
価格:$446,000($285,000)
兵装:500ポンドスマート爆弾 GBU−240×10(ハンギング·対地)、20㎜機関砲“バルムンク”×4(ハンギング·対空)
装備:
解説:元々は第二次大戦やベトナム戦争に参加した米軍の対地攻撃機。オムニカが権利を買い取り、3000馬力の水素エンジンに換装して復活させた。攻撃ヘリ以上の武装と速度を持ち、襲撃機として活躍する。また、裕福なタウンの農場では農薬散布機をつとめていることもある。
このメカニックは1ラウンドに30メートル移動しなければ墜落する。

サヴォイア·ロッソ M−33F“フォルテシモ”

サイズ:3　**機動性**:A
【REF】22　【STR】−
MV:600　**ACL**:50　**BRK**:25
TP:38(50)/0　**乗員**:2☆
SUV:J　**電子SUV**:−
装甲:なし[全面一律]
DC:0
パワープラント:専用水素エンジン(F)
ドライブ:−
価格:$103,000($100,000)
兵装:LMG32(ホールド·対空)
装備:なし
解説:第二次大戦前に一機だけ作られた戦闘飛行艇のレプリカ。格納型脚を備えており、水上でも地上でも離発着ができる。機体は培養木材(!)で作られており、2000馬力の水素ターボプロップエンジンと相まって、レシプロとは思えない運動性と速度を発揮する。信じられないことにコンピュータ制御を導入していないため、AIの搭載は不可。後部座席は貨物スペース(TP50)に転用可能。オープンタイプとみなされる。
このメカニックは1ラウンドに20メートル移動しなければ墜落する。

ヘリ

スキル:〈ナビゲート:ヘリ〉
タイプ:セミオープンタイプ
機動回避:可能

回転翼によって飛行する航空機。2170年代では、軍隊の輸送手段として、エグゼクティブの足として、そして戦車の最大の敵として君臨している。機動性も高く、装甲も厚く、そしてなにより戦場にとどまり続けることができるヘリコプターは、現在においても陸戦の王者なのだ。

すべてのヘリは【飛行機械】とみなされる。ヘリはスタンドアローンでは操縦できない。

命中部位表	
1	本体(クリティカル)
2~4	本体
5	パワープラント
6·7	ドライブ
8·9	兵装·貨物
0	乗員

ベル
OJ-302"ハミングバード"

サイズ:1 **機動性**:A
【REF】30 【STR】−
MV:60 **ACL**:5 **BRK**:0
TP:0(50)/50 **乗員**:2☆
SUV:H **電子SUV**:0
装甲:A30(FRPアルミ)[全面一律]
DC:0
パワープラント:専用電気エンジン(F)
ドライブ:専用(F)
価格:$24,300($20,000)
兵装:L86ライトマシンガン(プロップ)
装備:なし
解説:オートジャイロ。回転翼自体には動力をもたず、プロペラによって推進することでローターを回転させ、揚力を得る回転翼機。ヘリコプターよりはるかに小型・安価に作成でき、高層建築物の林立するメガ=シティでは立体移動が可能なことから需要は多い。このメカニックは他メカニックに搭載する場合、バイクであるものとして扱う。また、このメカニックはオープンタイプとする。

ニコルソン
GH-32C"レッドベア"

サイズ:3 **機動性**:B
【REF】26 【STR】−
MV:100 **ACL**:15 **BRK**:15
TP:0(300)/300 **乗員**:2
SUV:P **電子SUV**:Q
装甲:A90(ファイバニウム)[全面一律]
DC:30
パワープラント:専用(O)
ドライブ:専用(P)
価格:$448,000($350,000)
兵装:20㎜バルカンVK-20(ターレット)
装備:なし
解説:タンデムローータイプの大型空挺強襲輸送ヘリ。後部ハッチからコンバットシェルを強襲降下させることが可能。標準型/突撃型CSないしアクトポッドなら6機、HCS、TCSなら3機を格納可能(標準型CS2機がHCS1機に相当)。

コンバットシェル搭載用でないA型も存在し、こちらは貨物TPが1500となる。価格は同じ。

ニコルソン
GH-12"ラムセス"

サイズ:3 **機動性**:A
【REF】26 【STR】−
MV:120 **ACL**:20 **BRK**:15
TP:0(500)/250 **乗員**:2☆
SUV:Q **電子SUV**:Q
装甲:A120(ライトチタン)[全面一律]
DC:30
パワープラント:専用(O)
ドライブ:専用(I)
価格:$632,000($400,000)
兵装:20㎜バルカンVK-20(バインド)、70㎜ロケットポッド"バジリスク"(ハンギング·対地)×2、6連ミサイルポッド"ヴァスキ"(ハンギング·対地)×2
装備:なし
解説:旧式化しつつある"スカラベ"の上位モデルとして開発された強襲攻撃ヘリ。速度と機動力が飛躍的に上昇しただけでなく、対弾性能や兵装搭載能力も高い。申し分ない性能を備えた攻撃ヘリであるといえるだろう。

デューイ
LH140/C"スピンコマンダー"

サイズ:3 **機動性**:A
【REF】14 【STR】−
MV:80 **ACL**:20 **BRK**:10
TP:0(550)/100 **乗員**:6
SUV:Q **電子SUV**:V
装甲:A170(ファイバニウム)[全面一律]
DC:50
パワープラント:専用(O)
ドライブ:専用(K)
価格:$617,000($480,000)
兵装:20㎜バルカンVK-20(バインド)
装備:フレアポッドM、チャフポッドM、ECMポッドA、ECCMポッドA
解説:シングルロータータイプとしては大型の電子戦指揮用ヘリ。主に無人攻撃ヘリコプターや無人戦車部隊の指揮に用いられる。きわめて高い電子防御能力を有している。攻撃目標になることを見越して強靭なフレームを採用しているほか、テイルローターを持たないノーター設計が特徴。

シュペール
STH"ウィスパー"

サイズ:3 **機動性**:A
【REF】25 【STR】−
MV:90 **ACL**:20 **BRK**:10
TP:60(200)/100 **乗員**:6
SUV:P **電子SUV**:R
装甲:A50(FRPアルミ)[全面一律]
DC:20
パワープラント:専用(O)
ドライブ:専用(J)
価格:$590,000($380,000)
兵装:10㎜パルスレーザーPL7(プロップ)
装備:赤外線暗視装置(パルスレーザー)
解説:特殊部隊用に開発された隠密行動用ヘリコプター。ほとんど音を立てずに飛行できるため、音波を頼りにこの機体を発見する【PER】のARを1/4する。また高度なパッシブステルス設計が施されており、レーダーポッド(MHE、P152)では探知できない。このメカニックに対するレーダー誘導、赤外線誘導ミサイルの攻撃はSR1/4される。

ガモフ&エレクトラスト
Ga−55"シュガーグライダー"

サイズ:2　**機動性**:A
【REF】22　【STR】−
MV:120　**ACL**:5　**BRK**:15
TP:0(200)/20　**乗員**:1☆
SUV:L　**電子SUV**:Q
装甲:A80(ライトチタン)[全面一律]
DC:0
パワープラント:専用(K)
ドライブ:専用(J)
価格:$316,500($175,000)
兵装:20㎜バルカンVK−20(バインド)、AAMランチャー"ヒュペリオンⅡ"(ハンギング・対空)×2
装備:なし
解説:コンバットシェルをすみやかに前線に送り込むため開発された戦術支援ヘリコプター。ロシア伝統の二重反転ローターを採用し、エレクトラスト社の高性能電子機器でこれを制御している。機体下部にマルチ電磁アンカーを装備し、標準型コンバットシェルもしくはアクトポッド一機を貨物TPとは別にぶら下げることが出来る。ヘリからCSのコクピットに乗り移ることはできない。ぶら下げたCSは、シュガーグライダーの装甲の効果を得られない。

PZR
WAZ−60"ハングドマン"

サイズ:3　**機動性**:A
【REF】20　【STR】−
MV:90　**ACL**:5　**BRK**:10
TP:0(300)/300　**乗員**:4☆
SUV:P　**電子SUV**:Q
装甲:A50(FRPアルミ)[全面一律]
DC:0
パワープラント:専用(K)
ドライブ:専用(I)
価格:$335,000($260,000)
兵装:70㎜ロケットポッド"バジリスク"(ハンギング・対地)、20㎜バルカン(バインド)
装備:自動給弾システム(70㎜ロケットポッド)、フレアポッドS
解説:懐に余裕のあるハンターチーム用に開発された多目的強襲ヘリ。機体下部にヘリを除くサイズ2までのメカニック1機を貨物TPとは別にぶら下げることができる。ヘリからメカニックのコクピットに乗り移ることはできない。ぶら下げたメカニックは、ハングドマンの装甲の効果を得られない。
　貨物TPが200、乗員が6☆になり、サイズ1のメカニックを2機もしくはサイズ2までのメカニック1機を懸架できるよう改修されたWAS−80"ラバース"も存在する($300,000)。

グルップ
66hA"ドラゴンフライⅡ"

サイズ:3　**機動性**:A
【REF】18　【STR】−
MV:85　**ACL**:5　**BRK**:10
TP:0(300)/0　**乗員**:3☆
SUV:S　**電子SUV**:R
装甲:A130(ファイバニウム)[全面一律]
DC:20
パワープラント:専用(M)
ドライブ:専用(I)
価格:$676,000($450,000)
兵装:10㎜パルスレーザーPL7(プロップ)
装備:なし
解説:強力な電磁アンカーによって、バギー、装甲車、ホバータンク、戦車、オートモビル、ホバークラフト、ワゴン、重コンバットシェル、可変コンバットシェルから一機をつり下げて運ぶことができる電撃作戦用輸送ヘリ。つり下げた車輌はTPに数えない。後部座席にスクランブル用のチューブがあり、つり下げた車輌に乗り移ることもできる。ぶら下げたメカニックは、ドラゴンフライⅡの装甲の効果を得られない。

VTOL

スキル:〈ナビゲート(エアクラフト)〉
タイプ:クローズタイプ
機動回避:可能

　ティルトローター、もしくはベクタードノズルによって垂直離着陸を行なう航空機。カタストロフ後の世界では異常気象や磁気嵐のため、南米やアフリカ、オーストラリアなどの比較的気象が安定した地域以外では、航空機は大規模投入されていない。それでも、適切なタイミングで投入されたそれは圧倒的戦果をあげることができる。
　すべてのVTOLは[飛行状態]とみなされる。VTOLはスタンドアローンでは操縦できない。

命中部位表	
1	本体(クリティカル)
2〜5	本体
6	パワープラント
7	ドライブ
8・9	兵装・貨物
0	乗員

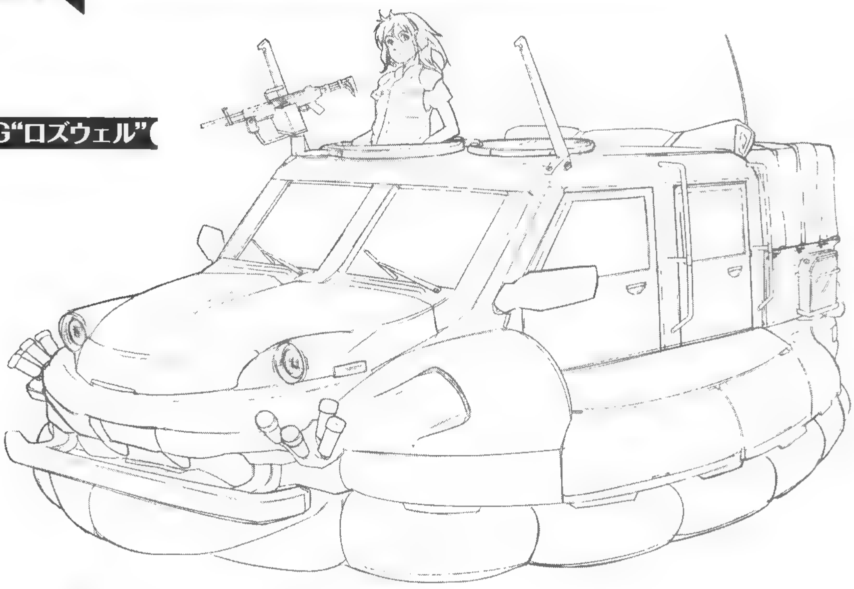
ワイズアメリカ
OPⅣ"オスプレイⅣ"

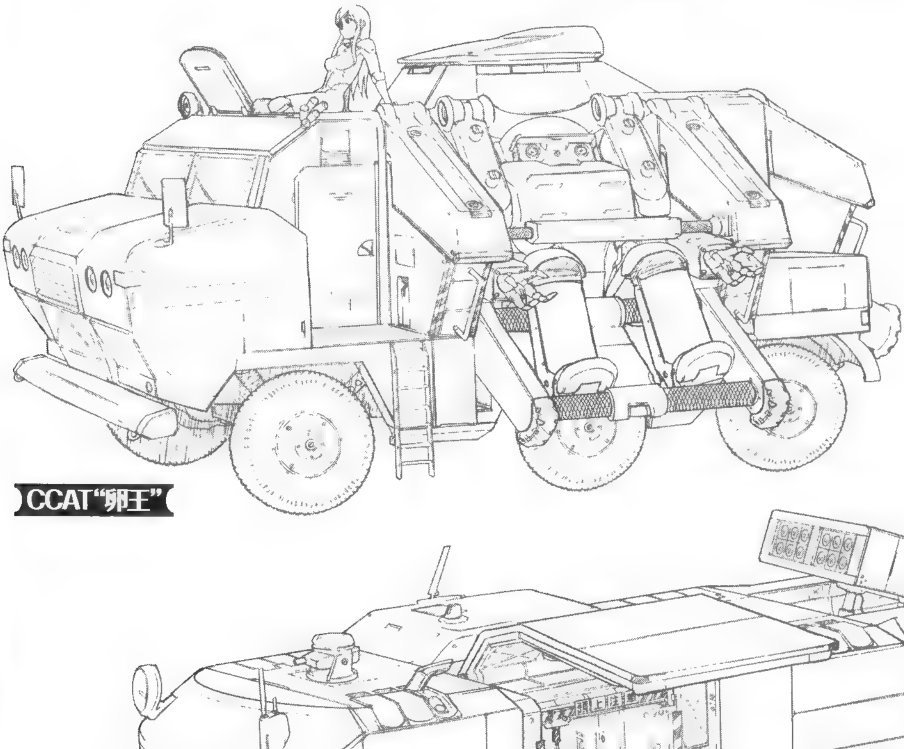
サイズ:4　**機動性**:A
【REF】8　【STR】−
MV:300　**ACL**:5　**BRK**:10
TP:0(500)/1,700　**乗員**:10
SUV:M　**電子SUV**:T
装甲:A180(チタン合金)[全面一律]
DC:40
パワープラント:専用(M)
ドライブ:−
価格:$506,8000($450,0000)
兵装:20㎜パルスレーザーPL8(ターレットユニットS)、IMP−8"シリーズ8"×4(ハンギング・対空)
装備:フレアポッドL×2、ターレットユニットS
解説:オスプレイⅢのエンジンを新型のEF−3200に換装し、機体構造の65%を刷新することでペイロードを大幅に増加させた新型ガンシップ。ただし、対弾性能はある程度犠牲になっており、対地支援よりは降下兵の母艦としての性質が濃い。伝説の空賊エアリー・マックスの母艦としても知られている。
　オスプレイⅣは貨物TPとは別に、標準型コンバットシェルまたはアクトポッドを4機まで展開できる。コンバットシェルが飛行可能な場合、飛行中のオスプレイⅣからスクランブルしてもよい。

フラゼッタ
VF−04D"テリオス"

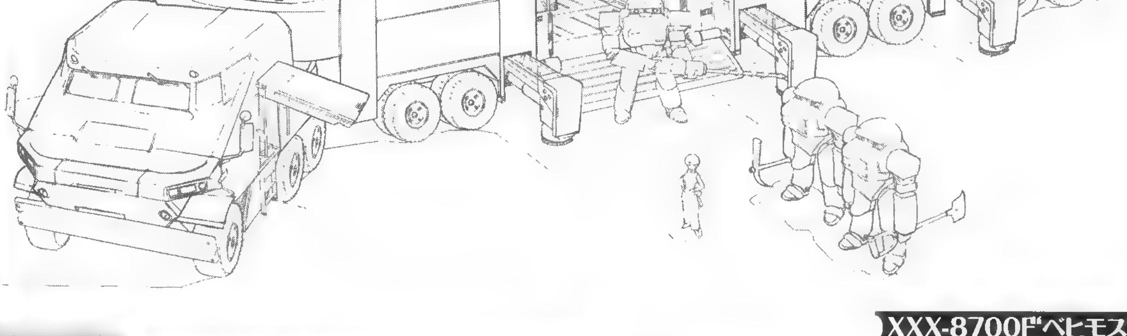
サイズ:3　**機動性**:A
【REF】2　【STR】−
MV:350　**ACL**:10　**BRK**:5
TP:0(200)/800　**乗員**:6
SUV:I　**電子SUV**:N
装甲:A80(チタン合金)[全面一律]
DC:0
パワープラント:専用(J)
ドライブ:−
価格:$292,000($180,000)
兵装:20㎜バルカンVK−20(ターレット)
装備:なし
解説:一対の可動型リフトジェットをスタブウィングの先端に持つ中型商業用VTOL。平坦であれば荒野にでも着陸できる頑丈なフレームと、これまでの常識を打ち崩す安さが売り物。大気の浄化によってある程度の航空戦力が動員できるようなった今、裕福なハンターチームを当て込んで開発された商品である。
　サイズ1のメカニック2機、またはサイズ2のメカニック1機を貨物TPを使わずに搭載できる。飛行中にこれらの機体をスクランブルさせることはできない。

UG“ロズウェル”



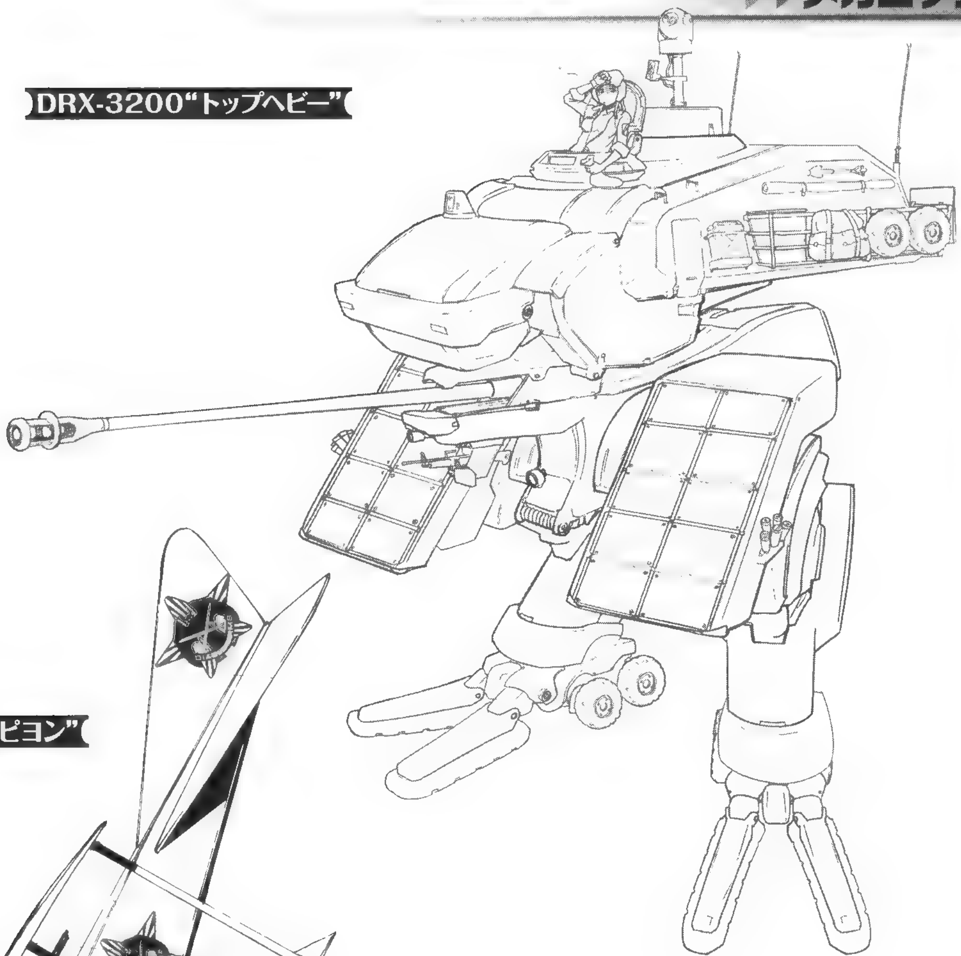


CCAT“卵王”

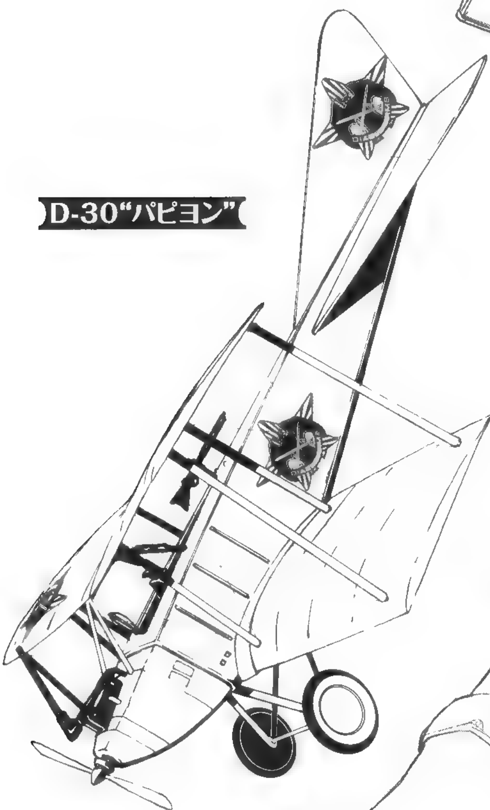


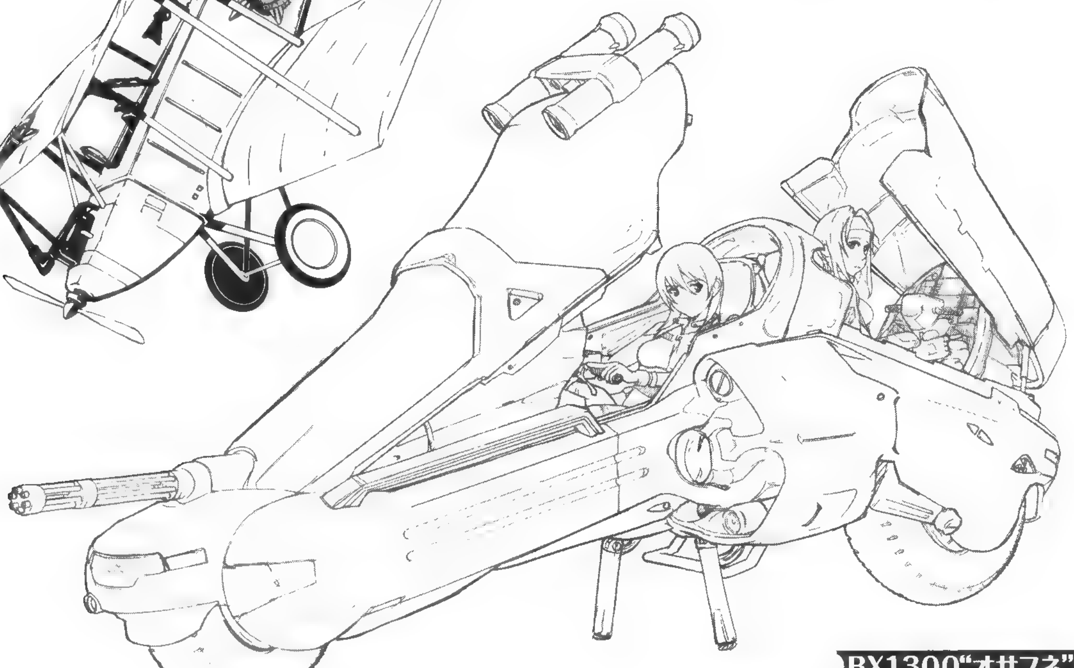
XXX-8700F“ベヒモス”

DRX-3200“トップヘビー”



D-30“パピヨン”





BX1300“オサフネ”

コンバットシェル

スキル：〈コンバットシェル〉
タイプ：クローズタイプ
機動回避：可能

サイバーウェア同様のケミカルリンゲル液で駆動し、各種の装備を使いこなすパワードスーツ、それがコンバットシェルである。ケミカルリンゲル液の不安定さから防御力は低いが、火力と機動性は高く、なにより安価である。コンバットシェルは有効半径1000mの暗視装置を標準装備している。

なお、他のコンバットシェルと区別する場合、標準型コンバットシェル、あるいはCSと呼ばれる。

命中部位表	
1	本体（クリティカル）
2~6	本体
7	ザック
8	ドライブ
9-0	兵装

ワイズアメリカ
M-PS12XL"パペットマンXL"

サイズ：1　**機動性**：C/A
【REF】6/24　【STR】40
MV：3/300　**ACL**：0/40
BRK：0/0
TP：10(180)　**乗員**：1☆
SUV：K　**電子SUV**：O
装甲：A50（ハイ＝チョバム）[全面一律]
DC：0
ドライブ：専用（J）
価格：$25,500（$10,000）
兵装：30㎜カービンMk-122"スターダスト"（片手）、クラッシャーナイフCF-A1（片手）
ハードポイント：肩（10）×2、腕（10）×2、脚（10）×2
装備：ロケットブースター（C）
解説：秀でた特徴がない、ということで一度は販売停止になった普及型コンバットシェル。しかし、ここ十年ほどの加熱するCS開発競争の中でCSの平均価格が高騰し、付加機能の増大から本来のコンセプトである「乗りつぶせる手軽な強化歩兵」としてのCSが市場から消えつつあるのを見越して、ワイズアメリカが近代化して再販した。時勢の変化から、タウンや駆け出しのハンターにはなかなかの売れ行きを見せており、遅れてきた名機、との評判を勝ち得ている。

ワイズアメリカ
M-SG15"スカルガンナー"

サイズ：1　**機動性**：C/A
【REF】9/36　【STR】50
MV：6/600　**ACL**：0/60
BRK：0/0
TP：0(170)　**乗員**：1☆
SUV：I　**電子SUV**：O
装甲：A100（チタン合金）[全面一律]
DC：0
ドライブ：専用（K）
価格：$139,000（$72,000）
兵装：12.7㎜ガトリングガンLP/MKⅠ"スタンダード"（片手）、SAMランチャー"ヒュペリオン"×2（腰）
ハードポイント：肩（20）×2、腰（10）×2
装備：ロケットブースター（A）
解説：同社の航空戦艦やガンシップ向けに開発された空戦重視の高機動コンバットシェル。だが、パワー重視のCSばかり開発していた同社の技術陣にはあきらかに開発経験が不足しており、速度と機動性においてはともかく、ペイロードや耐久性にはいささか疑問の残る作りになってしまった。

ワイズアメリカ
T-MO23"ピーピングトム"

サイズ：1　**機動性**：C
【REF】7　【STR】20
MV：3　**ACL**：0
BRK：0
TP：10(190)　**乗員**：1☆
SUV：H　**電子SUV**：U
装甲：A40（ステンレス）[全面一律]
DC：0
ドライブ：専用（P）
価格：$57,800（$35,000）
兵装：20㎜コンパクトマシンガン（片手）
ハードポイント：肩（30）×2、胸（30）、腕（20）×2、脚（20）×2
装備：電子戦用ザック
解説：電子戦や偵察に重点を置いて開発されたコンバットシェル。通常のものより数ランク上の電子防御がほどこされており、多数のECM装備を積み込むためにハードポイントの積載量も多い。ただし、自身の戦闘力は心許ないと言わざるを得ないだろう。

ワイズヨーロッパ
E-So6"オーロラ"

サイズ：1　**機動性**：C/A
【REF】12/48　【STR】25
MV：6/600　**ACL**：0/60
BRK：0/0
TP：0(100)　**乗員**：1☆
SUV：J　**電子SUV**：P
装甲：A30（チタン合金）[全面一律]
DC：0
ドライブ：専用（J）
価格：$50,800（$20,000）
兵装：バーストATライフル（片手）
ハードポイント：肩（10）×4、脚（10）×2
装備：ロケットブースター（A）、プロペラントタンク×6（肩、脚）
解説：強行偵察型コンバットシェル。機動性、速度ともに現行の機体の中ではほぼ最高と言ってよいだろう。その代償として戦闘能力そのものは犠牲になっており、バランスがよいとは言えない。

グリフィスの機動部隊では"オーロラ"装備の強行偵察部隊は僚機を含めた味方の損害に一切かまわず帰還せよ、との厳命が与えられており、敵からも味方からも"凶兆のオーロラ"と呼ばれて忌み嫌われている。

北京電脳
T-05"五型突兵"

サイズ：1　**機動性**：C/A
【REF】8/32　【STR】40
MV：4/400　**ACL**：0/60
BRK：0/0
TP：10(210)　**乗員**：1☆
SUV：J　**電子SUV**：R
装甲：A50（ステンレス）[全面一律]
DC：0
ドライブ：専用（J）
価格：$57,000（$25,000）
兵装：30㎜バスターライフル（両手）
ハードポイント：肩（50）×2、腕（30）×2、腰（10）×2
装備：キャノンザック、ザック補助センサー（B）（腕）
解説：北京電脳が二〇五四年に発売した強行突撃型コンバットシェル"四型突兵"の改良型。両肩に大型のハードポイントを装備し、複数の大火力火器のマウントを可能にしている。ただそのため極端なトップヘビーになってしまっており、打たれ弱いのが問題。

東部JCN
WDK“スパイラルカタナ”

サイズ:1　**機動性**:C/A
【REF】8/24　【STR】70
MV:4/120　**ACL**:0/30
BRK:0/0
TP:10(170)　**乗員**:1☆
SUV:J　**電子SUV**:0
装甲:A80(ハイ=チョバム)[全面一律]
DC:0
ドライブ:専用(J)
価格:$38,400($23,000)
兵装:ジャイアントバズーカ(片手)、アイアンソード“ファルカタ”(片手)、7.62mmガンポッド×2(腕)
ハードポイント:肩(30)×2、左腰(40)×1、腕(10)×2、脚(10)×2
装備:専用ホバーザック
解説:同社のベストセラー、“オートサムライ”のフレームをベースに開発された市街戦用CS。大型のスカートがそのまま専用ホバーザックになっている。専用ホバーザックは簡易ホバーザック同様に扱う。ザックへの命中は本体への命中と見なされる。この機体はザックを換装できない。

TOT
PA6001C“アビニオン”

サイズ:1　**機動性**:C/A
【REF】7/28　【STR】45
MV:3/300　ACL:0/60
BRK:0/0
TP:0(210)　**乗員**:1☆
SUV:M　**電子SUV**:P
装甲:A70(ハイ=チョバム)[全面一律]
DC:20
ドライブ:専用(L)
価格:$173,000($90,000)
兵装:30mmスナイパーライフル(両手)、6連ミサイルポッド“ヴァスキ”(肩)
ハードポイント:肩(60)×2、腕(30)×2、脚(30)×2
装備:ロケットブースター(C)
解説:オムニカ社が重火力支援型コンバットシェルの決定版として売り出した機体。大型のずんぐりしたフレームの両肩には、重コンバットシェルに搭載されるのと同グレードのハードポイントが背中まで張り出しており、あたかも背部がこぶのように盛り上がっているようにも見える。重CSを戦場から駆逐するとさえ言われた本機だが、フレームが高価すぎて大口の注文はないようだ。

クロノゴル
LV150-Z“シルバーウルフ”

サイズ:1　**機動性**:C/A
【REF】9/36　【STR】50
MV:5/500　**ACL**:0/60
BRK:0/0
TP:0(250)　**乗員**:1☆
SUV:L　**電子SUV**:R
装甲:A90(ファイバニウム)[全面一律]
DC:0
ドライブ:専用(L)
価格:$127,000($50,000)
兵装:40mmロックガンF-867“デスロッカー”(両手)、レーザーガンポッド×2(腕)
ハードポイント:肩(30)×2、腕(20)×2、脚(20)×2
装備:ロケットブースター(A)
解説:鈍重な筋肉バカのアメリカンタイプか、ひよわで素早いだけがとりえのヨーロピアンタイプか、という論争に終止符を打つ、というふれこみで発売された最新型コンバットシェル。
　高性能であることに間違いはないが、本来傭兵やハンター向けの安価な兵器であるCSにこれだけの性能が必要かどうかは疑問視されており、大口の注文は今だないようだ。

クロノゴル
DB-01“ファヌエル”

サイズ:1　**機動性**:C
【REF】8　【STR】60
MV:4　**ACL**:0
BRK:0
TP:0(130)　**乗員**:1+1☆
SUV:I　**電子SUV**:I
装甲:A120(積層プラスチック)[全面一律]
DC:0
ドライブ:専用(I)
価格:$37,000($10,000)
兵装:なし
ハードポイント:なし
装備:消火剤ザック
解説:化学消防/救難用のCS。消防士が乗り、化学消火液を散布するが、大きな特徴として背中のコブに被災者1名を収納して連れ帰ることができる。シカゴ在住のバックスタイン技師のハンドメイドCSだ。「希望の天使」の名を冠するこの機体はテキサナのCSメーカーに高く評価され、量産されることが決まっている。

フラゼッタ
WB-05S“ペガサス”

サイズ:1　**機動性**:C/A
【REF】9/72　【STR】50
MV:3/13　**ACL**:0/30
BRK:0/30
TP:0(190)　**乗員**:1☆
SUV:K　**電子SUV**:0
装甲:A70(ハイ=チョバム)[全面一律]
DC:0
ドライブ:専用(J)
価格:$105,000($23,000)
兵装:ハンドミサイルランチャー M5(片手)
ハードポイント:肩(20)×2、腕(20)×2、脚(20)×2
装備:高機動ブースターライト
解説:フラゼッタ社が開発した、市街戦用高機動コンバットシェル。伝統のマッシュルーム型のボディと美しい整流フィンを持つ。同社の製品としては機動性と防御力のバランスがよく、ヌーベルデルタや欧州独立タウンのアーミーの主力として採用されている。

フラゼッタ
WF-07P“コンコルド”

サイズ:1　**機動性**:C/B
【REF】9/27　【STR】45
MV:5/50　**ACL**:15
BRK:5
TP:0(160)　**乗員**:1☆
SUV:L　**電子SUV**:0
装甲:A60(チタン合金)[全面一律]
DC:0
ドライブ:専用(J)
価格:$87,000($40,000)
兵装:30mmバスターライフル(両手)
ハードポイント:左肩(30)、腰(20)×2、脚(10)×2
装備:パラシュートザック、ダッシュローラーユニット
解説:ヌーベルデルタのアーミー、聖十字騎士団が制式採用している強襲降下用コンバットシェル。“シュペルコンコルド”の原型となった機体である。高い機動性とバランスの取れたフレームを有するが、空挺降下用という用途柄、積載量に余裕がない。

フラゼッタ
GT-8Sbis“アルバトロス本国仕様”

サイズ:1　**機動性**:C/A
【REF】7/33　【STR】25
MV:2/300　**ACL**:0/60
BRK:0/0
TP:0(120)　**乗員**:1☆
SUV:I　**電子SUV**:0
装甲:A50(FRPアルミ)[全面一律]
DC:20
ドライブ:専用(I)
価格:$225,000($10,000)
兵装:10㎜パルスレーザーライフルPL7C(片手)
ハードポイント:腰(10)×2、肩(20)×1、脚(10)×2
装備:ロケットブースター(A)
解説:かつて欧州戦線において“最後の有人機動兵器”と呼ばれた名機GT-8S“アルバトロス”。その中でも、選りすぐりの部材を使い、パーツ単位でギリギリまでチューンされた聖十字騎士団第一装甲騎兵大隊専用のカスタム機が8Sbisである。初飛行三十周年を祝ってこの機体が限定300機販売された時、世界のコンバットシェルファンは狂喜乱舞した。

特殊設計により、ザックによる飛行中のMVに+100。飛行中のREFに+5する。

イルクーツク
Ir-27“ジュラーブリク”

サイズ:1　**機動性**:C/A
【REF】5/30　【STR】60
MV:3/500　**ACL**:0/60
BRK:0/0
TP:0(200)　**乗員**:1☆
SUV:K　**電子SUV**:R
装甲:A200(チタン合金)[全面一律]
DC:0
ドライブ:専用(J)
価格:$151,000($60,000)
兵装:30㎜カービンMk-122“スターダスト”(片手)、アイアンランス(片手)
ハードポイント:腕(10)×2、腰(10)×2、脚(10)×4
装備:専用ザック
解説:水素吸蔵合金製のフレームを持つ空戦型コンバットシェル。この機体は機体と一体化した専用ザックを装備しており、取り外すことはできない。専用ザックはロケットブースター同様に扱い、使用中は[飛行状態]となる。燃料は10ターン持続する。ザックへの命中は本体への命中と見なされる。

明確な“頭部”を持つことや、機体フレームそのものが推進器を兼ねていることなど、革新的な設計で全世界にショックを与えた。伝説のブロックバスター、A・S・ガーランドの愛機としても知られる。

イルクーツク
Ir-37“ビェールクト”

サイズ:1　**機動性**:C/A
【REF】8/72　【STR】60
MV:3/500　**ACL**:0/50
BRK:0/25
TP:(200)　**乗員**:1☆
SUV:K　**電子SUV**:0
装甲:A100(ファイバニウム)[全面一律]
DC:0
ドライブ:専用(K)
価格:$261,000($146,000)
兵装:30㎜イオンレーザーライフルILR(両手)、6連ミサイルポッド“ヴァスキ”×2(肩)
ハードポイント:肩(60)×2、腕(30)×2、腰(10)×2、脚(10)×4
装備:専用ザック
解説:Ir-27の発展型にあたる空戦用コンバットシェル。イルクーツク設計局は本機をACS(アドバンスドコンバットシェル)と位置づけている。Ir-27同様の水素吸蔵合金のフレームを持つだけでなく、腰部が三次元ベクタードノズルを有する大型ジェットエンジンとなっており、三百六十度あらゆる方向への同時噴射が可能。これによる絶大な機動性を持つ。ザックについてはIr-27に準じる。

本機はいまだテスト段階だが、ハンターユニオンの協力を得て数機が北米で試験運用中。その一機が、フランソワーズ・マラコイデスの愛機となっている。

ハインガット
Kpsc V“パンター”

サイズ:1　**機動性**:C/A
【REF】3/13　【STR】45
MV:3/13　**ACL**:0/30
BRK:0/30
TP:10(350)　**乗員**:1☆
SUV:M　**電子SUV**:S
装甲:A120(ハイ=チョバム)[全面一律]
DC:20
ドライブ:専用(M)
価格:$225,000($85,000)
兵装:12.7㎜ガトリングガンLP/MKⅠ“スタンダード”(片手)、電磁ナックル“ショックさんジャンボ”(片手)
ハードポイント:左肩(40)、腰(10)×2、腕(30)×2
装備:強化型高機動ブースター
解説:ニューロピア行政府直属のコンバットシェル戦隊“303コシューシコ”にのみ配備されていた市街戦用強襲コンバットシェル。暴圧的な重装甲で周辺シティやタウンに恐れられていた。当然ながら本機は一切輸出されなかったのだが、ニューロピアが月からの攻撃で壊滅して以降、少数のパンターがブラックマーケットに流出している。

カーン
Ir-18S“アグニ”

サイズ:1　**機動性**:C/A
【REF】6/24　【STR】80
MV:5/500　**ACL**:0/50
BRK:0/0
TP:10(200)　**乗員**:1☆
SUV:G　**電子SUV**:S
装甲:A40(ハイ=チョバム)[全面一律]
DC:0
ドライブ:専用(H)
価格:$155,400($25,000)
兵装:105㎜ロングライフル(両手)、7.62㎜ガンポッド×2(腰)
ハードポイント:肩(30)×2、腰(10)×2、脚(10)×2
装備:ロケットブースター(B)、ダッシュローラーユニット
解説:シャンカラの支配企業がネオグラード製コンバットシェルをライセンス生産したもの。マッスルシリンダーの出力が重視されており、重コンバットシェル並の出力を誇る。ただし、その代償としてケミカルリンゲル液がきわめて不安定で、少しの被弾でも即座に発火する。

ヴェーダの強襲装甲歩兵部隊に採用されており、その火力は全世界の軍事関係者を瞠目させた。

ルクソール
30bis“スピンクスMkⅢ”

サイズ:1　**機動性**:C/A
【REF】2/8【STR】20
MV:2/200　**ACL**:0/50
BRK:0/0
TP:0(80)　**乗員**:1☆
SUV:J　**電子SUV**:R
装甲:A10(FRPアルミ)[全面一律]
DC:0
ドライブ:専用(I)
価格:$183,000($120,000)
兵装:75㎜ゲルリッヒ砲“ベオウルフ”(背部)、20㎜コンパクトマシンガン(片手)
ハードポイント:背部(200)、腰(10)×2
装備:ロケットブースター(B)
解説:激戦区として知られるグランドカナーン行政府が開発した野心的な狙撃用CS。お飾り程度の脚と陣地設営をするだけの腕を持ち、ロケットブースターで高地を制圧して背部の大型砲で狙撃を行なう。

本機には機体制御系と一体化した特殊射撃支援AI“トート”が搭載されており、1シーンに1回、S射を行なう場合SR2を得ることができる。

オイゲンシュタット FX9"イェーガーブリッツ"

サイズ:1　**機動性**:C/A
【REF】3/12　【STR】65
MV:5/500　**ACL**:0/50
BRK:0/0
TP:10(220)　**乗員**:1☆
SUV:K　**電子SUV**:R
装甲:A70(ハイ=チョバム)[全面一律]
DC:0
ドライブ:専用(K)
価格:$123,400($30,000)
兵装:88㎜レールガン OGX/88(両手)、7.62㎜ガンポッド×2(腰)
ハードポイント:腕(30)×2、腰(10)×4
装備:ロケットブースター(B)
解説:旧世紀のF1マシンのように突出した整流用フェアリングが特徴的なヨーロピアンタイプCS。重装甲とペイロード、そしてパワーを両立させた安価な強襲用CSとして大々的に売り出され、爆発的にヒットした。が、機体の安定性はきわめて劣悪で事故が続出。怒り狂ったブロックバスターたちによってオイゲンシュタット社は破壊され、本機はブラックマーケットに大量に出回った。
　このCSに搭乗して行なうあらゆる攻撃および防御のダイス目は+20される。その結果アクシデント値を越えた場合、アクシデントが発生したものとする。

三木重工 ロハー331"親方"

サイズ:2　**機動性**:C
【REF】2　【STR】100
MV:2　**ACL**:0
BRK:0
TP:0(40)　**乗員**:1☆
SUV:G　**電子SUV**:I
装甲:A20(ステンレス)[全面一律]
DC:0
ドライブ:専用(G)
価格:$9,900($9,500)
兵装:なし
ハードポイント:なし
装備:なし
解説:三木重工の作業用倍力服。パワーローダーとも呼ばれる機種である。工事現場でさまざまな作業を行う。骨組みむき出しのHCSのような姿で、基本構造はCSと同じである。この機体はセンサースーツなしで操縦でき、コクピットに私物を持ち込むことができる。
　このメカニックはザックを装備することができず、アーム、レッグを換装できない。

トロイカホビー Q16"ほわいとみんく"

サイズ:1　**機動性**:C/B
【REF】6/18　【STR】40
MV:3/30　**ACL**:0/10
BRK:0/0
TP:90(100)　**乗員**:1☆
SUV:K　**電子SUV**:0
装甲:A10(FRPアルミ)[全面一律]
DC:0
ドライブ:専用(K)
価格:$16,000($15,000)
兵装:なし
ハードポイント:肩(30)×2、腕(10)×2、胸(10)×2、腰(10)×2
装備:ラッセルレッグ(固定)、高性能エアコン(固定)、寒冷地用ユニット(固定)
解説:ワイズアメリカのパペットマンをベースに開発されたウィンタースポーツ用CS。全体を特殊ラバーのもこもこした断熱材でくるまれている。ヒーターも強化されており、大変に暖かい。
　本機は寒冷地対応を行なっているものとする。また、脚部はラッセルレッグで、他のレッグに変更することはできない。

格闘型コンバットシェル

スキル:〈コンバットシェル〉
タイプ:クローズタイプ
機動回避:可能

　通常型コンバットシェルの下半身が四輪の大型ダッシュローラーやホバーユニットになった掃討戦用メカニック。ポケットタンクの前身にあたる。あらゆる標準型コンバットシェル用のオプションおよびザックが使用できる。命中部位表はコンバットシェルに準じる。
　格闘型コンバットシェルは有効半径1000mまでの暗視装置を標準装備している。

命中部位表	
1	本体(クリティカル)
2~6	本体
7	ザック
8	ドライブ
9·0	兵装

ララー=シュタイン GCS-02"スプライツ"

サイズ:1　**機動性**:B
【REF】21　【STR】60
MV:40　**ACL**:15
BRK:5
TP:10(150)　**乗員**:1☆
SUV:K　**電子SUV**:0
装甲:A60(ハイ=チョバム)[全面一律]
DC:0
パワープラント:−
ドライブ:専用タイヤ(F)
価格:$37,400($15,000)
兵装:55㎜ロングライフルII(手持ち)、アームグレネード×4(腕、肩)
ハードポイント:肩(30)×2、腕(10)×2
装備:
解説:脚部を廃し、大型の四輪オフロードタイヤを装備した格闘型コンバットシェルと呼ばれる特殊な機種。主にブースターで着地時、あるいは離陸時の敵コンバットシェルを掃討する目的に特化した特殊なコンバットシェルである。ガンドッグやポケットタンクの先祖に当たる。ザックを装備しても移動方法を変更することはできない。

エルメシオン HS-23K3"トィハゼラート"

サイズ:1　**機動性**:A
【REF】50　【STR】35
MV:180　**ACL**:25
BRK:25
TP:10(170)　**乗員**:1☆
SUV:I　**電子SUV**:0
装甲:A80(ハイ=チョバム)[全面一律]
DC:0
パワープラント:−
ドライブ:専用ホバー(E)
価格:$72,800($42,000)
兵装:バーストATライフル(手持ち)、ATMランチャー"エピメテウス"×2(腰)、SAMランチャー"ヒュペリオン"×2(腕)
ハードポイント:腰(20)×2、腕(10)×2
装備:
解説:脚部を廃し、大型のホバーユニットを装備したホバークラフトとコンバットシェルの中間に当たる軽コンバットシェル。アフリカでの砂漠地帯で集中運用されている。ザックを装備することができない。

可変コンバットシェル(TCS)

スキル:〈コンバットシェル〉
タイプ:クローズタイプ
機動回避:可能

大型コンバットシェルから各種の兵器に変形するスーパーメカニック。輸送性能に劣るコンバットシェルを戦場まで速やかに送り届け、その汎用性を高めると期待されたが、完成したのは通常のコンバットシェルよりもはるかに高価でメンテナンスも大変な際物メカニックだった。それでも、一部のハンターや傭兵には愛好家が多い。

変形にはマイナーアクションを消費する。通常のコンバットシェルと違い、兵装TPを使って火器およびメカニックオプションを取り付けることができる。取り付けた装備がコンバットシェル形態で使えるかどうかはそれぞれの解説を参照せよ。変形後の命中部位表は該当するメカニックのものを使用する。

可変型コンバットシェルは有効半径1000mの暗視装置を標準装備している。ザックの変更はできない。また、可変コンバットシェルは大型のためⅧ類以外の火器を手に持つことができない。

変形後、パワープラントおよびドライブに受けた影響はCS形態では適用されない。

命中部位表	
1	本体(クリティカル)
2~6	本体
7~8	ドライブ
9~0	兵装・肩部

トライクロン=東都JCN
TSH-01L"MRXスタンダード"

サイズ:2　**機動性**:C/A
【REF】8/12　【STR】35
MV:3/50 **ACL**:0/15
BRK:0/20
TP:80(250)/0　**乗員**:1☆
SUV:M　**電子SUV**:P
装甲:A100(ハイ=チョバム)[全面一律]
DC:0
パワープラント:−
ドライブ:専用(M)
価格:$312,400($180,000)
兵装:30㎜ロックガン(肩)、7.62㎜ミニガン(肩)
ハードポイント:肩(40)×2、胸(30)、腰(20)×2
装備:専用ホバーユニット
解説:東都JCNとトライクロンが共同開発したMRXの廉価版普及型。約40%のコストダウンをなしとげながら、じゃじゃ馬のような操作性を格段にやわらげている。MRX同様にホバータンクへと可変可能。かつて無差別コンバットシェルバトル"アルティメット"で試験されたMRX2の直接の後継機に当たる(マルクスMk2はフレームレベルから見直されているため完全な後継機ではない)。

ホバータンク形態
サイズ:2　**機動性**:A
【REF】15
MV:30　**ACL**:25
BRK:50
TP:−　**乗員**:1☆
SUV:−　**電子SUV**:−
装甲:−
DC:0
パワープラント:専用(H)
ドライブ:専用(H)
価格:−
兵装:−
ハードポイント:なし
装備:CS形態と同じ
解説:ハードポイントに搭載した火器は、肩部のもののみホバータンク時にも使用できる。ホバータンクの兵装TPに火器を取り付けた場合、コンバットシェル形態では使用できない。手持ち武器は専用マウントに格納されるため使用できない。　ホバータンク形態では〈ドライビング〉を使用して判定する。機動回避が可能で、水上も移動できる。

パワープラントもしくはドライブが破壊された場合、コンバットシェル形態でのホバー走行は不可能になる。

ワイズジャパン
ν-5TV"ランスロット"

サイズ:1　**機動性**:C/A
【REF】8/56　【STR】50
MV:3/30 **ACL**:0/5
BRK:0/0
TP:0(140)/0　**乗員**:1☆
SUV:K　**電子SUV**:0
装甲:A70(ハイ=チョバム)[全面一律]
DC:0
パワープラント:−
ドライブ:専用(L)
価格:$109,400($80,000)
兵装:30㎜コマンドウライフルⅡ(片手)、7.62㎜ガンポッド×2(肩)
ハードポイント:肩(20)×2、胸(10)×2、腕(20)×2、脚(10)×2
装備:専用高機動ブースター
解説:基礎設計がルノアール社で行なわれたとも噂されるワイズジャパンのベストセラーTCS。可変コンバットシェルとしては破格に安価で普及率も高い。専用の高機動ブースターを備えており、15ラウンドの間使用可能(右データ、セットアップで使用を宣言)。高機動ブースターはザックのものと同様、プロペラントタンクによって燃料補給が可能。

トライク形態
サイズ:1　**機動性**:A
【REF】13
MV:60　**ACL**:10
BRK:25
TP:−　**乗員**:−
SUV:−　**電子SUV**:−
装甲:−
DC:0
パワープラント:専用(F)
ドライブ:専用(I)
価格:−
兵装:−
ハードポイント:なし
装備:CS形態と同じ
解説:トライク形態では〈ドライビング〉を使用して判定する。機動回避が可能。フルクローズタイプとして扱う。

トライク形態では胸部、肩部ハードポイントの火器だけが使用できる(手持ち火器は使用できない)。トライクの兵装TPに火器を取り付けた場合、コンバットシェル形態では使用できない。

Γ-2TV"モーニングスター"

(ワイズジャパン)

サイズ:2　**機動性**:C/B
【REF】6/12　【STR】70
MV:3/10 **ACL**:0/0
BRK:0/0
TP:0(300)/50　**乗員**:2☆
SUV:L　**電子SUV**:Q
装甲:A150(ファイバニウム)[全面一律]
DC:0
パワープラント:−
ドライブ:専用(L)
価格:$212,400($120,000)
兵装:155㎜散弾砲 M9"ガーンズバック"(両手)、7.62㎜ガンポッド×2(胸)
ハードポイント:肩(40)×2、胸(10)×2、腕(40)×2、脚(20)×2
装備:専用ダッシュローラー
解説:大型トライクに変形可能な三脚の重コンバットシェル。可変HCSというコンセプトでまとめられている。耐久性はそれなり、積載量やパワーもHCSとしては控えめだが、コストパフォーマンスの高さと戦場展開力から評価は上々である。開発はワイズジャパンだが、テストはワイズアメリカによって行なわれた。

トライク形態
サイズ:2　**機動性**:B
【REF】9
MV:50　**ACL**:15
BRK:10
TP:−　**乗員**:−
SUV:−　**電子SUV**:−
装甲:−
DC:0
パワープラント:専用(J)
ドライブ:専用(I)
価格:−
兵装:−
ハードポイント:なし
装備:CS形態と同じ
解説:トライク形態では〈ドライビング〉を使用して判定する。機動回避が可能。フルクローズタイプとして扱う。
　トライク形態では胸部ハードポイントの火器だけが使用できる(手持ち火器は使用できない)。トライクの兵装TPに火器を取り付けた場合でもコンバットシェル形態では使用可能。

RX−2000

(ツヅキ)

サイズ:1　**機動性**:C/B
【REF】7/21　【STR】65
MV:3/15 **ACL**:0/15
BRK:0/5
TP:0(250)/0　**乗員**:1☆
SUV:L　**電子SUV**:O
装甲:A140(ファイバニウム)[全面一律]
DC:0
パワープラント:−
ドライブ:専用(L)
価格:$215,400($135,000)
兵装:88㎜スナイパーライフル PAK88CS(両手)、7.62㎜ガンポッド×2(腕)
ハードポイント:肩(40)×2、腕(20)×2
装備:専用ダッシュローラー
解説:バイクメーカーとして有名なツヅキ社がTCS市場に切り込んだ商品。前輪二輪、後輪一輪の超大型バイクからコンバットシェルに変形する。バイクのホイールをそのまま大型ダッシュローラーに転用する。(データ右がダッシュローラー使用時)

バイク形態
サイズ:1　**機動性**:A
【REF】15
MV:80　**ACL**:15
BRK:15
TP:−　**乗員**:−
SUV:−　**電子SUV**:−
装甲:−
DC:0
パワープラント:専用(N)
ドライブ:専用(H)
価格:−
兵装:−
ハードポイント:なし
装備:CS形態と同じ
解説:バイク形態では〈ドライビング〉を使用して判定する。機動回避が可能。
　バイク形態ではハードポイントの火器だけが使用できる。バイクの兵装TPに火器を取り付けた場合、コンバットシェル形態では使用できない。バイク形態では後部座席に人間ひとりまたは貨物TP50までを積載できるが、変形した場合それらは問答無用で振り落とされる。
　パワープラントもしくはドライブが破壊された場合、コンバットシェル形態でのローラー走行は不可能になる。

KK−2/GF"ソルシェ"

(ルノアール)

サイズ:2　**機動性**:C/B/A
【REF】8/25/30　【STR】35
MV:4/40/450　**ACL**:0/15/45
BRK:0/5/0
TP:0(150)/0　**乗員**:1☆
SUV:L　**電子SUV**:R
装甲:A150(チタン合金)[全面一律]
DC:0
パワープラント:−
ドライブ:専用(L)
価格:$222,000($150,000)
兵装:30㎜バスターライフル(両手)
ハードポイント:肩(30)×2、腰(10)×2、腕(10)×2、脚(10)×2
装備:専用ダッシュローラー、専用ロケットブースター、アセンブルガン
解説:ルノアール社のドル箱、"ノーブル・コレクション"のひとつ。戦術思想が似通ったガンドックに変形する意味はほとんどないのではないかと指摘されているが、ルノアールのお得意様であるセレブなハンターたちはほとんど気にしていないようだ。
　移動時にダッシュローラーとブースターを使用でき、MV、REF、ACL、BRKはそれぞれ(歩行/ローラー/ブースター)の順である。ロケットブースターは燃料6を持ち、燃料ターン使用可能。

ガンドック形態
サイズ:1　**機動性**:C/B
【REF】2/20
MV:4/40 **ACL**:0/15
BRK:0/5
TP:−　**乗員**:−
SUV:−　**電子SUV**:−
装甲:−
DC:20
パワープラント:専用(F)
ドライブ:専用(L)
価格:−
兵装:−
ハードポイント:なし
装備:CS形態と同じ
解説:ガンドック形態では〈ナビゲート:多脚兵器〉を使用して判定する。機動回避が可能。
　ガンドック形態では腕部をのぞくハードポイントの火器、手持ち火器、アセンブルガンのすべてが使用できる。ガンドックの兵装TPに火器を取り付けた場合、コンバットシェル形態では使用できない。乗り心地が非常によいが、これだけのオートバランサーを一般用に販売しない当たりがルノアール社の新貴族主義のゆえんであろうか。
　パワープラントもしくはドライブが破壊された場合、コンバットシェル形態でのダッシュローラー走行は不可能になる。

パンテーラ・インダストリー
GR2/2168 パンテーラ改

サイズ:2　**機動性**:C/B
【REF】5/18　【STR】80
MV:2/20 **ACL**:0/0
BRK:0/0
TP:0(120)/0　**乗員**:1☆
SUV:K　**電子SUV**:K
装甲:A60(ハイ=チョバム)[全面一律]
DC:0
パワープラント:−
ドライブ:専用(K)
価格:$106,000($100,000)
兵装:105㎜ロングライフル"メインアーム"(両手)、20㎜バルカン VK−40(固定・ターレット)
ハードポイント:肩(60)、腰(10)×2、腕(10)×2
装備:専用ダッシュローラー、20㎜バルカン(固定)
解説:2150年代にニューブラジリアの精鋭CS部隊、ディアブロアームス近衛騎兵連隊向けに開発されたTCS。軽戦車形態に変形する。履帯をダッシュローラーとすることで、密林でも高い行動力を誇る。火力と機動性を優先し、装甲は最小限に留められているのが特徴。20㎜バルカンは固定兵装のため換装不可。
　名機と呼ばれ恐れられた本機は2168年にCS用サイバーリンク搭載を含む近代化改修を受け、現在でも前線で使用されている。

軽戦車形態
サイズ:2　**機動性**:B
【REF】14
MV:45　**ACL**:5
BRK:5
TP:−　**乗員**:−
SUV:−　**電子SUV**:−
装甲:−
DC:0
パワープラント:専用(K)
ドライブ:専用(L)
価格:−
兵装:−
ハードポイント:なし
装備:CS形態と同じ
解説:軽戦車形態では〈ドライビング〉を使用して判定する。機動回避が可能。
　軽戦車形態では肩部ハードポイントの火器、手持ち火器(ターレット相当)、20㎜バルカンのすべてが使用できる。軽戦車の兵装TPに火器を取り付けた場合、コンバットシェル形態では使用できない。
　パワープラントもしくはドライブが破壊された場合、コンバットシェル形態でのダッシュローラー走行は不可能になる。

パンテーラ・インダストリー
GR3/2168 レオーネ改

サイズ:2　**機動性**:C/B
【REF】3/12　【STR】45
MV:2/15 **ACL**:0/0
BRK:0/0
TP:0(320)/0　**乗員**:1☆
SUV:L　**電子SUV**:K
装甲:A160(ハイ=チョバム)[全面一律]
DC:0
パワープラント:−
ドライブ:専用(K)
価格:$219,200($150,000)
兵装:30㎜バスターライフル(両手)、55㎜オートキャノンD51"ゴースト"(背部)、7.62㎜ガンポッド(腕)
ハードポイント:肩(30)×4、腰(10)×2、腕(10)×2、背部(220)×1
装備:専用ダッシュローラー
解説:パンテーラを大型化し、本格的な空挺戦車として運用できるようにしたモデル。絶大な支援火力と引き替えにTCSの持ち味である機動性が失われてしまったため、生産は少数にとどまった。パンテーラ同様、近代化改修を経て使用されている。稼働率が低いため、前線部隊からはパンテーラのほうが好まれる傾向にあるようだ。
　背部ハードポイントに搭載した火器は移動を行なったラウンドには使用できず、マイナーアクションを消費して射撃姿勢を取らなければ使用できない。

空挺戦車形態
サイズ:2　**機動性**:C
【REF】5
MV:30　**ACL**:5
BRK:0
TP:−　**乗員**:−
SUV:−　**電子SUV**:−
装甲:−
DC:0
パワープラント:専用(K)
ドライブ:専用(L)
価格:−
兵装:−
ハードポイント:なし
装備:CS形態と同じ
解説:空挺戦車形態では〈ドライビング〉を使用して判定する。機動回避が可能。
　空挺戦車形態では背部および肩部ハードポイントの火器が使用できる。手持ち火器および他HPの火器は使用できない。空挺戦車の兵装TPに火器を取り付けた場合、コンバットシェル形態では使用できない。
　パワープラントもしくはドライブが破壊された場合、コンバットシェル形態でのダッシュローラー走行は不可能になる。

パンテーラ・インダストリー
GR4/2167 ハグワール

サイズ:2　**機動性**:C/A
【REF】4/8 【STR】80
MV:5/80 **ACL**:0/10
BRK:0/20
TP:10(170)/100　**乗員**:1☆
SUV:M　**電子SUV**:T
装甲:A80(ハイ=チョバム)[全面一律]
DC:20
パワープラント:−
ドライブ:専用(M)
価格:$433,000($320,000)
兵装:105㎜ロングライフル"メインアーム"(両手)、40㎜機関砲(固定装備・ターレット)
ハードポイント:肩(60)×2、腰(30)×2、腕(10)×2
装備:専用ホバーユニット、40㎜機関砲(固定)
解説:パンテーラとレオーネの統合発展型として開発された湿地戦用TCS。近衛騎兵連隊の切り札と言われている。ライバルと目されるMRXよりも汎用性や速度では劣るが、火力と局地戦闘能力で勝ると評価されている。強襲型ホバータンクに変形することができる。
　水深10mまでの潜水が可能。水中での移動力などは歩行状態に準じる。40㎜機関砲は固定装備のため換装不可。

ホバータンク形態
サイズ:2　**機動性**:A
【REF】16
MV:100　**ACL**:20
BRK:20
TP:−　**乗員**:1☆
SUV:−　**電子SUV**:−
装甲:−
DC:0
パワープラント:専用(I)
ドライブ:専用(J)
価格:−
兵装:−
ハードポイント:40㎜機関砲(ターレット)
装備:CS形態と同じ
解説:ハードポイントに搭載した火器および手持ち火器は、すべてホバータンク時にも使用できる。ホバータンクの兵装TPに火器を取り付けた場合、コンバットシェル形態では使用できない。ホバータンク形態では〈ドライビング〉を使用して判定する。機動回避が可能で、水上も移動できる。
　パワープラントもしくはドライブが破壊された場合、コンバットシェル形態でのホバー走行は不可能になる。

重コンバットシェル(HCS)

スキル:〈コンバットシェル〉
タイプ:クローズタイプ
機動回避:可能

全高5～7メートルという巨大化したコンバットシェル。

重コンバットシェルは有効半径1000mの暗視装置を標準装備している。また、ダッシュローラーを装備しており、左が脚移動、右がローラーダッシュの数値である。移動モードはマイナーアクションで切り替えることができる。ザックの変更はできない。また、重コンバットシェルは大型のためⅦ類以外の火器を手に持つことができない。ザックに相当する部分が兵装スペースとして利用できるため、本体TPを通常のメカニック同様兵器の搭載に使える。

重コンバットシェルの細部諸元表は、可変コンバットシェルに準じる。

ボストーク
θΣ-04“マトリューシカ”

サイズ:3　**機動性**:C/C
【REF】2/6【STR】120
MV:2/20 **ACL**:0/0
BRK:0/0
TP:0(300)/0　**乗員**:1☆
SUV:T　**電子SUV**:R
装甲:A150(ハイ=チョバム)[全面一律]
DC:0
パワープラント:－
ドライブ:専用(T)
価格:$170,000($22,000)
兵装:155㎜ロングライフル(両手、CS高精度射撃センサつき)
ハードポイント:肩(50)×2、胸(20)×2、腕(40)×2、脚(10)×2
装備:なし
解説:かの有名な兵器評論家ブラッドハインド氏に「まるでヒーローコミックにでも登場する鉄の塊だな」と酷評された重コンバットシェル。しかし、ボストーク重工が自社サイトにアップした映像――マトリューシカが殴る蹴るで居並ぶ戦闘メカニックをスクラップにしていく――に魅せられた軍指導者・独裁者・ハンターは数多く、発売から二十年がたった今でもリリースが続いている。被弾経始を重視した丸っこいスタイルをしているが、意外にも愛称とは特に関係ないらしい。

ハインガット
32AT“アシュラ”

サイズ:3　**機動性**:C/C
【REF】2/4【STR】110
MV:2/10 **ACL**:0/0
BRK:0/0
TP:60(460)/0　**乗員**:2☆
SUV:R　**電子SUV**:R
装甲:A200(ハイ=チョバム)[全面一律]
DC:0
パワープラント:－
ドライブ:専用(R)
価格:$95,800($40,000)
兵装:55㎜ロングライフルⅡ AC-60M(両手)、バーストATライフル(片手)、20㎜コンパクトマシンガン(片手)
ハードポイント:腰(10)×4、腕(30)×4
装備:なし
解説:4本の大型アームを装備した重コンバットシェル。腕自体を移動砲架に見立てた砲撃戦重視のコンバットシェルである。サイバーリンクを導入してさえ腕の制御は複雑を極め、動きは鈍い。

この機体は腕が四本あるものとして扱う。すなわち、両手持ちなら2個まで、片手持ちなら4個までの武装を装備できる。もちろん、両手持ち1個、片手持ち2個としてもよい。腕装備武器の合計は【STR】を超えてはならない。また、アームの換装は行なえない。

エルメシオン
HSp-66“フェニックス”

サイズ:3　**機動性**:C/B
【REF】6/12【STR】100
MV:20/60 **ACL**:0/10
BRK:0/10
TP:0(220)/0　**乗員**:1☆
SUV:N　**電子SUV**:R
装甲:A110(ファイバニウム)[全面一律]
DC:0
パワープラント:－
ドライブ:専用(N)
価格:$882,000($120,000)
兵装:40㎜レーザーライフル“パニッシャー”(片手)、高周波ブレード“コテツ”(片手)、ハーケンランチャー CSV×2(腕)
ハードポイント:肩(40)×2、腰(30)×2、腕(50)×2、脚(30)×2
装備:なし
解説:第二世代型重コンバットシェルの初の実用試験型モデルとして販売が開始された新型機。主にヴェーダによって試験運用されている。大型ダッシュローラーを装備し、一般コンバットシェル並の機動性を確保。積載量は多少犠牲になっているが、これまでの重コンバットシェルの火力と装甲を維持しつつ、高い機動性を確保している。本機がハンターユニオンとの抗争で獲得するであろう実働データには世界中から熱い視線が注がれている。

ワイズ=ソンブラエル
ED-0“オッソ”

サイズ:3　**機動性**:C/C
【REF】2/4【STR】85
MV:5/15 **ACL**:0/0
BRK:0/0
TP:10(170)/150　**乗員**:3☆
SUV:T　**電子SUV**:T
装甲:A80(ハイ=チョバム)[全面一律]
DC:20
パワープラント:－
ドライブ:専用(K)
価格:$206,000($33,000)
兵装:105㎜ロングライフル(両手)、30㎜機関砲(肩)
ハードポイント:肩(50)×2、腰(30)×4、腕(40)×2
装備:なし
解説:南米の大手重機メーカーがワイズジャパンの協力を得て開発した山岳戦用重コンバットシェル。操縦、火器管制、電子戦制御の三座構成となっているが、そのため機体のバランスは悪く機動性は劣悪。山岳や密林での長期戦を前提に、HCS単機での長距離行軍を前提に設計されているため、本機を採用したディアブロアームスはその点を欠点と見なしていないようだ。

近衛騎兵連隊仕様のS型は兵装・貨物TPが+50され、本体価格+$20000。

ハインガット
44GJ Auf.F“ライジングトム”

サイズ:3　**機動性**:C/B
【REF】1/3【STR】85
MV:5/40 **ACL**:0/0
BRK:0/0
TP:0(500)/0　**乗員**:2☆
SUV:P　**電子SUV**:S
装甲:A70(ハイ=チョバム)[全面一律]
DC:0
パワープラント:－
ドライブ:専用(P)
価格:$237,000($50,000)
兵装:8.8㎝キャノン“ナースホルン”(ホールド・対地)、20㎜ガトリングガンVK-200(両手)、6連ミサイルポッド“ヴァスキ”×2(肩)、AGMランチャー“ベリアル”×2(クローラー)
ハードポイント:肩(60)×2、腰(10)×4、腕(20)×2、クローラー(60)×2
装備:なし
解説:“ロングトム改”にクローラーユニットと呼ばれる増加ダッシュローラーパーツを装備した重コンバットシェル。背部から大型ダッシュローラーのついた四本の副脚が伸びるという異形のデザインである。ローラー使用時は胴体自体が持ち上がり、四脚のコンバットシェルに簡易変形する。そのため、本機をTCSに分類する軍事アナリストも多い。

アクトポッド

スキル：コンバットシェル
タイプ：クローズタイプ
機動回避：可能

人間を収めるギリギリの装甲ボックスに、6～8本の足が生えている超小型コンバットシェル。特殊部隊用に開発された。人型をしていないが、コンバットシェルとして扱う。

アクトポッドは有効半径500mの暗視装置を標準装備している。また、AIIFを備えている。詳細はMHE、P128を参照のこと。

また、アクトポッドはあまりに小さいため、常に命中部位は本体となる。兵装へのダメージは何らかの特技などの効果によってのみ発生するものとする。

脚部にはホバーユニットが装備されており、左が脚移動、右がホバー走行の数値である。移動モードはマイナーアクションで切り替えることができる。

エルマ AZ-88LT"キウィLT"

サイズ：1　**機動性**：C/A
【REF】30/40　【STR】30
MV：10/20　**ACL**：0/5
BRK：0/5
TP：0(70)/0　**乗員**：1☆
SUV：J　**電子SUV**：T
装甲：A140(ライトチタン)[全面一律]
DC：0
パワープラント：－
ドライブ：－
価格：$298,000($150,000)
兵装：30㎜バスターライフル(両手)、レーザーガンポッド×2(腕)、ワイヤーランチャー(固定)
ハードポイント：腕(10)×2
装備：なし
解説：対弾性を重視した、角張った多面体ボディが特徴のアクトポッド。6本の脚と、2本のマニピュレータを持つ。ニューロピアの特殊部隊GSG9が配備していたことで知られている。エルマ社は工場をリトルニューロピアに移転して操業中で、現在は主に各メガ＝シティへの輸出を主力としている。

エルマ AZ-99T"クラブ"

サイズ：1　**機動性**：C/A
【REF】40/50　【STR】40
MV：12/30　**ACL**：0/10
BRK：0/10
TP：0(80)/0　**乗員**：1☆
SUV：K　**電子SUV**：T
装甲：A160(ライトチタン)[全面一律]
DC：0
パワープラント：－
ドライブ：－
価格：$380,400($250,000)
兵装：7.62㎜ガンポッド×2(腕)、ワイヤーランチャー(固定)、大型ドリル(固定)、大ばさみ(固定)
ハードポイント：腕(10)×4
装備：なし
解説："キウィ"の発展型にあたる重装型アクトポッド。八本の脚を持ち、2本のマニピュレータと、大型ドリル(MHE、P095)を装備した作業用アームを持つ。大型ドリルは他のものに換装できない。また、作業アームには大型ドリルの下部に切断用のハサミが取り付けられており、ワイヤーや枝などを切断することができる(武器としては使用できない)。

ナスカ・ハイテクス 15－WW"ランゴスタ"

サイズ：1　**機動性**：C/B
【REF】18/36　【STR】120
MV：10/20　**ACL**：0/10
BRK：0/0
TP：0(140)/0　**乗員**：1☆
SUV：L　**電子SUV**：T
装甲：A140(チタン合金)[全面一律]
DC：20
パワープラント：－
ドライブ：－
価格：$465,000($400,000)
兵装：ブローニングFN－HMG(胴体)、ワイヤーランチャー(固定)
ハードポイント：肩(20)×6、胴体(30)
装備：なし
解説：アマゾン河流域での活動を前提に開発された強行偵察用アクトポッド。ニューブラジリアの精鋭部隊、アマゾニアグラシオンが採用しており、幾度となく行なわれた北米タウンの干渉戦争をことごとく跳ね返した名機。
両腕は専用の格闘用クローアームとなっており、他の武器を持ったり別のアームに換装することはできない。水深5mまでなら地上同様に活動可能。

新犬神精機 L111/ARK"アークエンジェル"

サイズ：2　**機動性**：C/A
【REF】25/35　【STR】20
MV：10/60　**ACL**：0/20
BRK：0/5
TP：0(50)/0　**乗員**：1☆
SUV：K　**電子SUV**：T
装甲：A100(ライトチタン)[全面一律]
DC：10
パワープラント：－
ドライブ：－
価格：$465,000($380,000)
兵装：ワイヤーランチャー(固定)、マイクロミサイルランチャー"アイアコス"×4(固定)、7.62㎜ガンポッド×2(腕)、20㎜コンパクトマシンガン(片手)
ハードポイント：腕(10)×4、脚(20)×2
装備：なし
解説："ダフネ"の前モデルに相当するL111"キューピッド"はアクトポッドの先駆者ではあるが、対重サイボーグ戦やゲリラ戦においては火力の不足が指摘されていた。これを解決すべく、キューピッドに武装ポッドを追加した重アクトポッドが"アークエンジェル"である(同名の都市管理AIとは無関係)。
当初の仕様では"キューピッド"と切り離し可能であったが、実戦テストの結果からその機能はオミットされた。

新犬神精機 L333"プリンシパリティ"

サイズ：1　**機動性**：C/B
【REF】40/15　【STR】45
MV：10/50　**ACL**：0/10
BRK：0/10
TP：0(120)/0　**乗員**：1☆
SUV：J　**電子SUV**：T
装甲：A120(チタン合金)[全面一律]
DC：0
パワープラント：－
ドライブ：－
価格：$408,000($300,000)
兵装：ワイヤーランチャー(固定)、7.62㎜ミニガンSG25×2(腕)、20㎜バルカンVK－20(胴)
ハードポイント：腕(30)×2、胴(60)
装備：なし
解説：ホバーによる高機動性を捨てて、ローラーダッシュを採用することで堅実な機動性を求めた最新型アクトポッド。確かに機動性はこれまでのモデルに劣るが、整地での速度や静粛性においては比べるべくもない改善を見ている。
また、無理にホバー走行を行なう必要がなくなったことから、武装や装甲においても大きな改善が見られた。

RAFT

Recon/Attack unit and Fighting Trasporter 略してRAFT（ラフト）。偵察／攻撃を行なう軽戦闘メカニック（子機）とそれを搭載した戦闘車輌（親機）のことである。単なる輸送メカと機動兵器の組み合わせと違い、メンテナンスが容易で、移動中でも分離・合体が行なえるのがセールスポイント。強行偵察や機動攻撃など、少人数による機動作戦が常態化した2170年代の戦争においては欠かせないメカニックである。

RAFTのルール的な解説については、P043を参照せよ。

エッグマン
WH40K“パラダイムX”

タイプ:CS（子機）
サイズ:1　**機動性**:C/A
【REF】6/40　【STR】55
MV:4/400　**ACL**:0/40
BRK:0/0
TP:10（170）/0　**乗員**:1☆
SUV:M　**電子SUV**:0
装甲:A80（ファイバニウム）[全面一律]
DC:0
パワープラント:－
ドライブ:専用（M）
価格:$105,200（$65,000）
兵装:30㎜バスターライフル（両手）、パイルバンカー（左腕）、7.62㎜ガンポッド×2（肩）ハードパック×2（腰）
ハードポイント:肩（20）×2、腰（10）×2、腕（10）×2
装備:ロケットブースター（C）
解説:旧式化した特殊部隊用コンバットシェル“パラダインⅢ”を汎用ホバークラフトとドッキングさせたもの。信頼性の高いデザインで、CS－RAFTとしてはもっとも成功したモデルのひとつである。専用ホバーにしかドッキングできないが、CS側のザックは変更して構わないものとする。

エッグマン
“パラダイムX”（ホバー）

タイプ:ホバークラフト（母機）
サイズ:1　**機動性**:A
【REF】17　【STR】－
MV:80　**ACL**:15
BRK:15
TP:0（140）/50　**乗員**:0☆
SUV:K　**電子SUV**:0
装甲:A70（ファイバニウム）[全面一律]
DC:20
パワープラント:水素エンジン（F）
ドライブ:H2型標準（F）
価格:セット
兵装:なし
ハードポイント:なし
装備:なし
解説:“パラダイムX”のホバークラフト部分（母機）。無人機で、ドッキング中のCSから操縦される。分離中は自動停止し、主人の帰りを待つ。ドッキング中でも、CSの肩ハードポイントおよびザックに搭載した火器はホバークラフトの火器として使用可能。

ルノアール
KH－5/GF“シュバリエ・トロワ”

タイプ:CS（子機）
サイズ:1　**機動性**:C/A
【REF】10/50　【STR】50
MV:2/300　**ACL**:0/30
BRK:0/30
TP:（160）/0　**乗員**:1☆
SUV:M　**電子SUV**:R
装甲:A80（ファイバニウム）[全面一律]
DC:0
パワープラント:－
ドライブ:専用（M）
価格:$442,000（$100,000）
兵装:30㎜カービンMk－122“スターダスト”（片手）、レーザーサーベル（片手）
ハードポイント:胸（20）×2、腰（10）×2、腕（10）×2、脚（30）×2
装備:専用超高機動ブースター
解説:“ノーブル・コレクション”の1モデルで、専用のチャリオット型バギーに合体する騎士型コンバットシェル。ザックは専用の超高性能モデルで、取り外しは出来ない。ザックは燃料6を持ち、燃料ラウンドの間飛行が可能。

ルノアール
“シュバリエ・トロワ”（バギー）

タイプ:バギー（母機）
サイズ:2　**機動性**:B
【REF】12/2　【STR】－
MV:90/20　**ACL**:15/0
BRK:15/5
TP:30（350）/100　**乗員**:2☆
SUV:Q　**電子SUV**:R
装甲:A200（ファイバニウム）[全面一律]
DC:10
パワープラント:水素エンジン（I）
ドライブ:3型標準（I）
価格:セット
兵装:20㎜バルカンVK－20（ターレット）
ハードポイント:なし
装備:なし
解説:チャリオット型の大型バギー。“シュバリエ”とのみ合体できる。運転席もしくはCSからのサイバーリンクで操縦される。このバギーは水深20mまでの水中行動が可能で、水中ではデータが右のものになる。

分離を行なってバギーが無人になった場合は自動的に停車する。ドッキング中でもCSパイロットはCSのすべての火器をバギーの火器として使用できる。

ロマノフ
CGV“シェルビンスク”

タイプ:CS（子機）
サイズ:1　**機動性**:C/A
【REF】7/28　【STR】60
MV:4/400　**ACL**:0/50
BRK:0/0
TP:0（140）/0　**乗員**:1☆
SUV:K　**電子SUV**:P
装甲:A70（ファイバニウム）[全面一律]
DC:0
パワープラント:－
ドライブ:専用（K）
価格:$178,600（$100,000）
兵装:30㎜スナイパーライフル（両手）、155㎜無反動砲×2（肩）、7.62㎜ガンポッド（右腕）
ハードポイント:肩（40）×2、腰（10）×2、右腕（20）×1
装備:専用ロケットブースター
解説:頑固にインセクターのみを発売し続けるロマノフ社が開発したインセクター合体型CS。搭載CSは社内スキャンダルで消えた幻の名機SK－24“二四型甲兵”のコピーである。おそらくハンターの活躍で設計データを入手したものであろう。

ザックは専用のモデルで、取り外しは出来ない。ザックは燃料8を持ち、燃料ラウンドの間飛行が可能。

“シェルビンスク”(インセクター)

ロマノフ

タイプ:インセクター(母機)
サイズ:2 **機動性**:B
【REF】17/10 【STR】−
MV:10/40 **ACL**:0/10
BRK:0/10
TP:0(320)/0 **乗員**:0
SUV:N **電子SUV**:Q
装甲:A160(ファイバニウム)[全面一律]
DC:20
パワープラント:水素エンジン(F)
ドライブ:専用歩行システム(P)
価格:セット
兵装:なし
ハードポイント:なし
装備:なし
解説:“シェルビンスク”のインセクターユニット。CSの下半身がインセクターの前部にめり込み、上半身が露出した形で合体する。機体自体は、名機“ヴァルムビク”の改良型にあたる。

無人機で、ドッキング中のCSから操縦される。分離中は自動停止し、主人の帰りを待つ。ドッキング中でも、CSの肩・右腕ハードポイントに搭載した火器および手持ち火器はインセクターの火器として使用可能。

UX−Z“Z−ON(ゼットン)”

コンダ

タイプ:バイク(子機)
サイズ:1 **機動性**:A
【REF】18 【STR】−
MV:80 **ACL**:15
BRK:20
TP:0(100)/0 **乗員**:1☆
SUV:M **電子SUV**:O
装甲:A30(ハイ=チョバム)[全面一律]
DC:0
パワープラント:水素エンジン(F)
ドライブ:V1型標準(I)
価格:$223,000($52,000)
兵装:7.62㎜ミニガン(ターレット)
ハードポイント:なし
装備:なし
解説:もっとも一般的なRAFT、すなわちモノバイクと装甲車の組み合わせというデザインを確立したモデル。偵察用ながらこれだけ高性能のモノバイクを開発してしまうあたりがいかにもコンダ社らしい。このバイクはフルクローズタイプとして扱う。

“Z−ON”(装甲車)

コンダ

タイプ:装甲車(母機)
サイズ:3 **機動性**:B
【REF】8 【STR】−
MV:60 **ACL**:5
BRK:5
TP:10(550)/300 **乗員**:4
SUV:R **電子SUV**:O
装甲:A160(ハイ=チョバム)[前側面]
A20(ハイ=チョバム)[上面]
DC:20
パワープラント:水素エンジン(I)
ドライブ:専用(J)
価格:セット
兵装:30㎜チェーンガン(ターレット)、AGMランチャー“ベリアル”×2(ハンギング・対地)
ハードポイント:なし
装備:なし
解説:“Z−ON”の母機となる4輪装甲車。車体の右側にドッキングラッチと緊急発進用カタパルトがある。

合体中は、モノバイク側もしくは運転席からコントロールが可能。分離を行なって装甲車が無人になった場合は自動的に停車する。ドッキング中はモノバイクの兵装は一切使用できない。

H1001“マリキータ”

コンダ

タイプ:ヘリ(子機)
サイズ:2 **機動性**:A
【REF】18 【STR】−
MV:70 **ACL**:10
BRK:15
TP:10(60)/0 **乗員**:2☆
SUV:J **電子SUV**:O
装甲:A50(FRPアルミ)[全面一律]
DC:0
パワープラント:専用(F)
ドライブ:専用(F)
価格:$145,000($95,000)
兵装:なし
ハードポイント:なし
装備:なし
解説:装甲車と合体するRAFT超小型ヘリコプター。観測・偵察が目的で、戦闘は想定されていない。ほとんど骨組みだけなので、分離・合体時には展開して発進体勢を取る。そのため、分離・合体にはメジャーアクションが必要。このメカニックはオープンタイプとみなされる。

“マリキータ”(装甲車)

コンダ

タイプ:装甲車(母機)
サイズ:3 **機動性**:B
【REF】6 【STR】−
MV:60 **ACL**:5
BRK:5
TP:10(350)/150 **乗員**:2☆
SUV:U **電子SUV**:P
装甲:A100(ハイ=チョバム)[前側面]
A30(ハイ=チョバム)[上面]
DC:40
パワープラント:水素エンジン(K)
ドライブ:専用(K)
価格:セット
兵装:12.7㎜ガトリングガン G33(ターレット)
ハードポイント:なし
装備:なし
解説:“マリキータ”の母機となる六輪装甲車。“リベルラ”という愛称がつけられている。合体中はヘリ側もしくは運転席からコントロールが可能。分離を行なって装甲車が無人になった場合は自動的に停車する。合体中は、ヘリの兵装は一切使用できない。

DXD−Ⅳ“シンセミア”

カナンザ

タイプ:バギー(汎用RAFT母機)
サイズ:2 **機動性**:B
【REF】8 【STR】−
MV:50 **ACL**:10
BRK:5
TP:0(200)/80 **乗員**:2☆
SUV:P **電子SUV**:N
装甲:A90(ファイバニウム)[全面一律]
DC:20
パワープラント:水素エンジン(H)
ドライブ:H2型標準(H)
価格:$50,000($20,000)
兵装:5.56㎜ミニガン“スタンダードNP/MK−Ⅱ”(バインド)
ハードポイント:なし
装備:なし
解説:カナンザ社の汎用RAFTメカニック。通常型の四輪バギーの車輛前部に、コンバットシェルが座り込む形でドッキングする。ドッキングできるのは、ドッキングラッチ(P130)を装備した標準型コンバットシェルに限られる。

合体中は、CS側もしくは運転席からコントロールが可能。分離を行なってバギーが無人になった場合は自動的に停車する。ドッキング中でも、CSの肩ハードポイントに搭載した火器はバギーの火器として使用可能。

VJ－855“ギュウキ”
コンダ=ロマノフ

タイプ:アクトポッド(子機)
サイズ:1　**機動性**:A
【REF】32/44　【STR】20
MV:10/30　**ACL**:0/10
BRK:0/10
TP:0(40)/0　**乗員**:1☆
SUV:G　**電子SUV**:T
装甲:A40(FRPアルミ)[全面一律]
DC:0
パワープラント:－
ドライブ:－
価格:$1,328,800($1,000,000)
兵装:7.62㎜ガンポッド×4(腕)
ハードポイント:腕(10)×4
装備:ワイヤーランチャー
解説:超大型インセクターのボディ側面にアクトポッド6機を搭載するコンテナを装備したRAFT。都市部に展開し、搭載したアクトポッドによって要人を暗殺/誘拐することを目的にした破壊工作用のRAFTである。各メガ=シティの特殊部隊やヴェーダなどに納入されている。アクトポッドのメンテナンスも可能。
子機は一機あたり$150,000とする。

“ギュウキ”(インセクター)
コンダ=ロマノフ

タイプ:インセクター(母機)
サイズ:3　**機動性**:B
【REF】12/6　【STR】－
MV:10/25　**ACL**:0/5
BRK:0/0
TP:0(300)/150　**乗員**:2☆
SUV:K　**電子SUV**:T
装甲:A130(ファイバニウム)[全面一律]
DC:30
パワープラント:水素エンジン(G)
ドライブ:専用(K)
価格:セット
兵装:10㎜パルスレーザー PL7(ターレットユニットS)
ハードポイント:なし
装備:ターレットユニットS
解説:“ギュウキ”の母機となる八脚インセクター。詳細は発表されていないが、“マスキュラン”の発展型と思われる。本RAFTは有効なシステムだが、運用の手間は尋常ではない。子機6機を同時搭載可能。
合体中はアクトポッド側もしくは運転席からコントロールが可能。分離を行なってインセクターが無人になった場合は自動的に停車する。合体中は、アクトポッドの兵装は一切使用できない。

HHV/C22“オディヴァニク”
ロマノフ

タイプ:ヘリ(子機)
サイズ:2　**機動性**:A
【REF】32　【STR】－
MV:85　**ACL**:10
BRK:10
TP:0(245)/0　**乗員**:1☆
SUV:J　**電子SUV**:Q
装甲:A110(チタン合金)[全面一律]
DC:0
パワープラント:専用(H)
ドライブ:専用(H)
価格:$734,000($270,000)
兵装:ディフェンダー6000－N/A(プロップ)、“ワスプ”SAMランチャー×2(ハンギング・対空)
ハードポイント:なし
装備:自動給弾システム(ディフェンダー6000－N/A)、チャフポッドL、フレアポッドS、ECCMポッドA、レーダーポッド、パッシブレーダーポッド、ソナーポッド
解説:“オディヴァニク”の子機。ツインローータイプの戦術偵察ヘリコプターで、パイロットは棺桶のようなコクピットに押し込まれるようにして乗り込む。積載量はそれなりだがフレーム自体は脆弱で、速度も優秀というほどではない。
“オディヴァニク”子機はクローズタイプとして扱われる。

“オディヴァニク”(インセクター)
ロマノフ

タイプ:インセクター(母機)
サイズ:3　**機動性**:B
【REF】16/8　【STR】－
MV:5/25　**ACL**:0/5
BRK:0/0
TP:18(300)/100　**乗員**:2☆
SUV:R　**電子SUV**:Q
装甲:A40(FRPアルミ)[全面一律]
DC:50
パワープラント:専用(N)
ドライブ:専用(N)
価格:セット
兵装:40㎜ビームキャノン 40MBL5A(プロップ)、150㎜迫撃砲×2(ハンギング・対地)、7.62㎜チェーンガン CG35(プロップ)、“ドレイク”ATM×6(ハンギング・対地)
ハードポイント:なし
装備:自動給弾システム×2(150㎜迫撃砲)、レーダーポッド
解説:ロマノフ製の大型八脚インセクター、“グロズヌイ”をRAFTタイプに改修したもの。車体後方が大きく切り欠いたような形状になっており、そこに小型ツインローターヘリの子機がドッキングする。
分離を行なってインセクターが無人になった場合は自動的に停車する。ヘリの搭載火器は、合体中には使用できない。

8/GM“フォーチュナ”
メダルカ

タイプ:バイク(子機)
サイズ:1　**機動性**:A
【REF】19　【STR】－
MV:110　**ACL**:20
BRK:10
TP:0(40)/0　**乗員**:1☆
SUV:F　**電子SUV**:K
装甲:A40(FRPアルミ)[全面一律]
DC:0
パワープラント:水素エンジン(D)
ドライブ:H1型標準(H)
価格:$177,000($110,000)
兵装:なし
ハードポイント:なし
装備:なし
解説:大型の8脚インセクターのボディ前面にホバイク2機を搭載したRAFT。あまりに奇抜なデザインのため、人気は高いが売れ行きはそれほどでもない。
インセクターの設計は肝心の多脚システムがロマノフ社のそれとは別の規格で、“モビルマスター”と同社では呼称している。子機の本体価格は$20000とする。

“フォーチュナ”(モビルマスター)
メダルカ

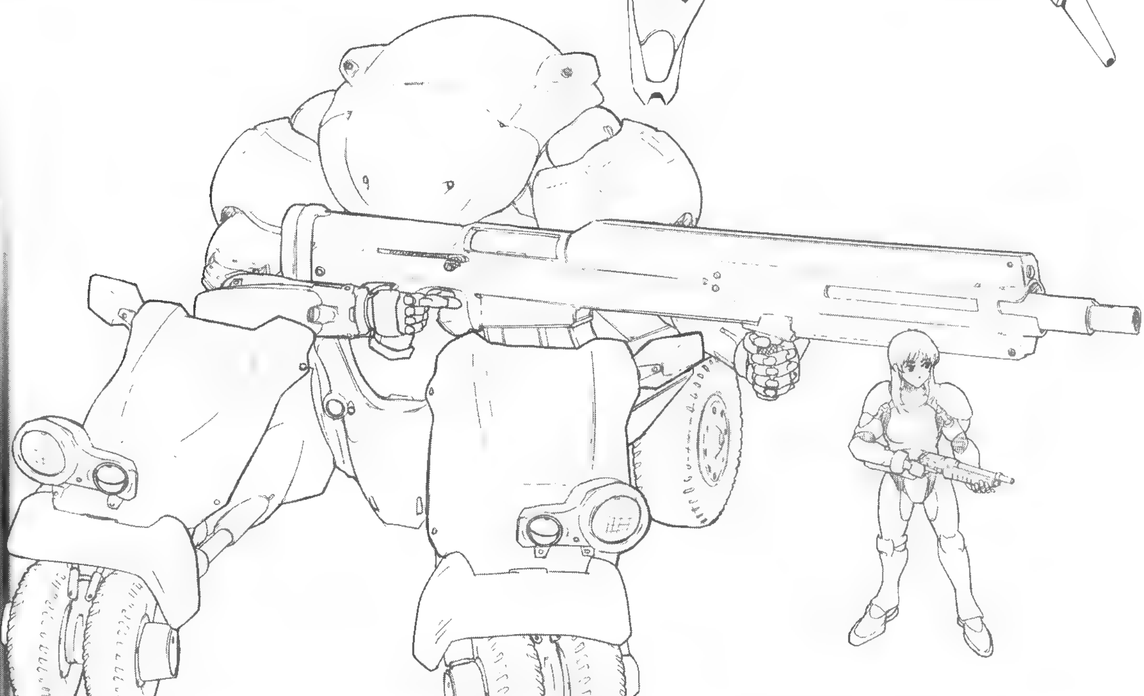
タイプ:インセクター(母機)
サイズ:3　**機動性**:B
【REF】10/5　【STR】－
MV:5/50　**ACL**:0/5
BRK:0/5
TP:0(600)/100　**乗員**:3☆
SUV:T　**電子SUV**:O
装甲:A110(ハイ=チョバム)[全面一律]
DC:10
パワープラント:水素エンジン(J)
ドライブ:専用(M)
価格:セット
兵装:55㎜ライフル砲M63(ターレット)、5.56㎜ミニガン(プロップ)
ハードポイント:なし
装備:なし
解説:モビルマスターシステムはロマノフ社のインセクターシステムより堅牢だが鈍重で、その分トラベルホイールが大型化しているのが特色である。そのため、ペイロードにはかなりの余裕がある。子機は2機を搭載。
操縦はインセクターの運転席からのみ行なう。ドッキング中でもバイクの火器はインセクターの火器として使用可能。

Ir-37"ビェールクト"

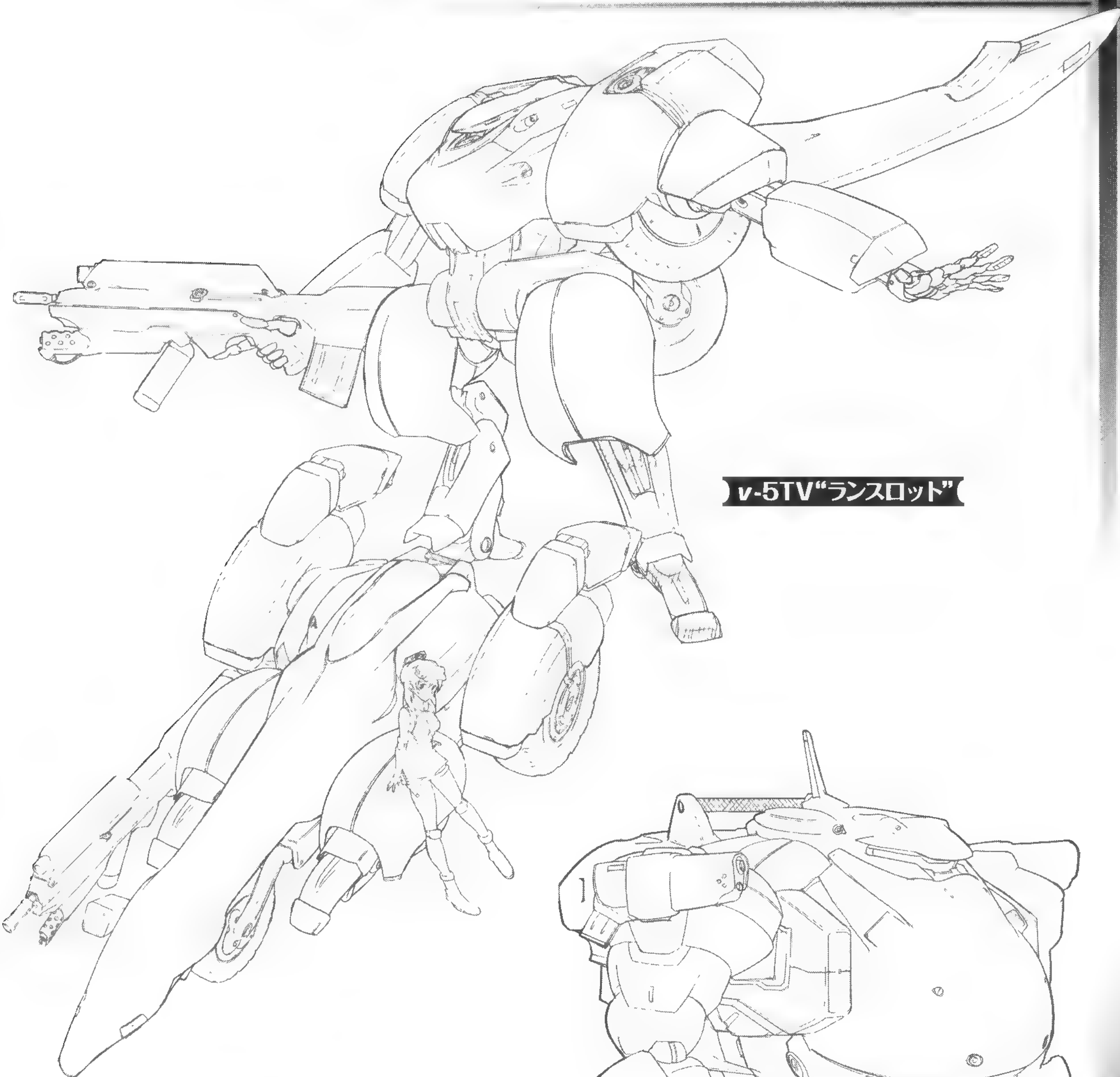


HSp-66"フェニックス"





GCS-02"スプライツ"



ν-5TV"ランスロット"



WH40K"パラダイムX"

装甲

[illegible]

各社
アップリケアーマー

種別:増加装甲　**限界厚**:なし
有効種別:物　**ENC**:40
価格:$500
解説:鉄板やスクラップをとりあえずビスで貼り付けたり、土嚢やドラム缶などをくくりつける即席の増加装甲。
〈物〉属性に対する装甲値に+20する。

龍造院
ミラーコーティング

種別:増加装甲　**限界厚**:なし
有効種別:光、熱　**ENC**:20
価格:$10,000
解説:電磁波を跳ね返す鏡面処理を施した薄いプレートを貼り付ける。装甲としての厚さはないので、対弾防御効果はない。また、成形炸薬弾は圧力で装甲を破壊するため効果はない。
〈光〉〈熱〉属性に対する装甲値に+100する。ただし、どちらかの属性で攻撃を受けた場合、ミラーコーティングは破壊される。つまりこの装備は使い捨てである。

アシュプール
ジェルパックアーマー

種別:増加装甲　**限界厚**:なし
有効種別:光、熱　**ENC**:40
価格:$2,000
解説:高熱による攻撃を受けると蒸発して熱伝導を妨害するミストを展開する特殊ジェルの詰まったポーチを貼り付ける増加装甲。
〈光〉〈熱〉属性に対する装甲値に+20する。

各社
ディフェンシブチェーン

種別:増加装甲　**限界厚**:なし
有効種別:貫 **ENC**:40
価格:$400
解説:チェーンやキャタピラを機体の各部からぶらさげることによって、HEAT(成形炸薬弾)が命中しても、装甲に到達する前に爆発させることで威力を軽減する増加装甲。軟鉄製の増加装甲(シュルツェン)もこれに含む。
〈貫〉属性に対する装甲値に+40する。

グリフィス
モジュールアーマー

種別:増加装甲　**限界厚**:なし
有効種別:物、貫、熱　**ENC**:120
価格:$15,000
解説:ハイ=チョバムアーマーを特殊な生体素材で装甲表面に貼り付ける増加装甲。はがれた所だけを取り替えられるため、整備性も高い。ただし、どうしても自重は増加傾向にある。
〈物〉〈貫〉〈熱〉属性に対する装甲値に+50する。

各社
電磁パルスシールドS

種別:増加装甲(電磁装甲)　**限界厚**:なし
有効種別:物、貫、光、熱 **ENC**:本文
価格:$100,000
解説:機体の表面に電磁パルスを流す一種のバリアーシステム。サイズ3までのメカニックに取り付けられ、ENCは本体のサイズ×100。
射撃攻撃の対象になったときに使用する。そのメインプロセス中、〈物〉〈光〉〈熱〉〈貫〉に対する装甲値に+100する。この装備は1ターンに1回まで使用できる。この装備を取り付けたヴィークルは突破力が+10される。

各社
電磁パルスシールドL

種別:増加装甲(電磁装甲)　**限界厚**:なし
有効種別:物、貫、光、熱 **ENC**:本文
価格:$250,000
解説:機体の表面に電磁パルスを流す一種のバリアーシステム。サイズ4~7までのメカニックに取り付けられ、ENCは本体のサイズ×300。
射撃攻撃の対象になったときに使用する。そのメインプロセス中、〈物〉〈光〉〈熱〉〈貫〉に対する装甲値に+100する。この装備は1ターンに1回まで使用できる。この装備を取り付けたヴィークルは突破力が+10される。

ヴェーダ
相転移装甲

種別:増加装甲　**限界厚**:なし
有効種別:物、熱　**ENC**:本文
価格:$500,000
解説:装甲表面を相転移させ、運動エネルギーを打ち消してしまう特殊装甲。月面から流出した技術で開発された。サイズ4までのメカニックに取り付けられ、ENCは本体のサイズ×100。
射撃攻撃の対象になったときに使用する。そのメインプロセス中、〈物〉〈貫〉に対する装甲値に+300する。この装備は1シーンに3回まで使用できる。この装備を取り付けたヴィークルは突破力が+10される。

シンクレア
パッシブステルス

種別:装甲　**限界厚**:A200
有効種別:物、光、熱　**ENC**:25
価格:$10,000
解説:ステルス性の高いレーダー波を吸収する素材を表面に使用した装甲。複雑なフラクタル構造で、レーダー波の反射を最小限にとどめ、攪乱を行なう。構造上どうしてもいささかかさばるのが難点。
レーダーに対する〈隠密〉およびレーダー誘導ミサイルに対する機動回避にSR4を得ることができる。

ローランド
積層プラスチック

種別:装甲　**限界厚**:A400
有効種別:光、熱　**ENC**:5
価格:$1,000
解説:対ビームコーティングを施した耐熱プラスチックの装甲。着弾と同時に融解し、光線や熱を遮断するガスを周囲に展開する。対弾性能を切り捨てた野心的な装甲である。
この装甲は、装甲値50点ごとに、〈物〉に対しても10点の装甲値を得る。これはプラスチックの厚みによるものである。

カーン
アルティマイト

種別:装甲　**限界厚**:A400
有効種別:物、貫、熱　**ENC**:100
価格:$10,000
解説:アストロナイト系装甲をベースに、対ビーム樹脂装甲を加えつつ、アストロナイト特有の防御効果を失わないよう再設計された新型装甲。アルティマイトは攻撃属性を問わず、装着した部位に命中した火力100以下の攻撃をすべて無効化する。
この装甲は、装甲値50点ごとに、〈光〉に対しても20点の装甲値を得る。

プラント

プラントはいわゆるエンジンに相当するパーツである。プラントがなければメカニックは行動することができない。プラントを取り替えた場合、プラントのダメージを回復することができる。プラントの取り替えは戦闘中には行なえないが、マスコンバット中はアナライズプロセスに行なうことが出来る。

ENCは予備パーツとしてのもので、取り付けた場合は影響しない。

スピット
YK40

種別：プラント（ガソリン）　**サイズ**：1
修正：MV+10、ACL+10、SUV−2
ENC：10
価格：$9,000
解説：最高速度と加速性のバランスのよいレース用のエンジン。きわめてデリケート。

コンダ
NO−MAD

種別：プラント（ガソリン）　**サイズ**：1
修正：TP−50%、MV+15、SUV−1
ENC：10
価格：$11,000
解説：たった半年間だけ発売されていたコンダ社幻のレーシングエンジン。そのトップスピードには今でも根強いファンがいる。

ブルファイト
DOHCⅢ

種別：プラント（ガソリン）　**サイズ**：2
修正：ACL+15、TP+20%、SUV+2
ENC：20
価格：$20,000
解説：ガソリンエンジンにこだわり続ける零細メーカー、ブルファイト社の最新モデル。同社の頑固な作りには、ハンターの根強いファンがついている。数ヶ月前、ヴェーダの攻撃で工場が半壊し、値上げを余儀なくされた。

スペンサー
V16

種別：プラント（ガソリン）　**サイズ**：2
修正：MV+10、ACL+10
ENC：20
価格：$20,000
解説：高いレベルで走行性能を安定させたガソリンエンジン。16気筒の振動がたまらない、というファンは多い。

不明
RZメフィストフェレス

種別：プラント（ガソリン）　**サイズ**：3
修正：MV+10、ACL+15、TP−60%
ENC：30
価格：$32,000
解説：走行性能だけを追求して作り出された通称"悪魔のエンジン"。詳細は不明だが、兵器に頼らない逃がし屋（ロードラッシャー）たちの間では垂涎の的である。

スペンサー
V16インフィニティ

種別：プラント（ガソリン）　**サイズ**：3
修正：MV+20、SUV−6
ENC：30
価格：$29,000
解説：同社のV16エンジンをギリギリまでチューンナップしたモデル。とてつもなくデリケートだが、最高速はあらゆるエンジンの追随を許さない。

サークル
ファイナルモンスターXⅡ

種別：プラント（ガソリン）　**サイズ**：4
修正：ACL+20、TP+400、SUV+1
ENC：10
価格：$9,000
解説：文字通りモンスターサイズのパワーを持ちながら、安定度の高さを兼ね備えた傑作ガソリンエンジン。

蒼
2165P

種別：プラント（ガソリン）　**サイズ**：4
修正：MV+50、TP−90%、SUV−4
ENC：20
価格：$20,000
解説：最高速だけを追求して作られたエンジン。大型のため実用性は乏しいと言わざるを得ない。

グルップ
ヒンデンブルグⅡ

種別：プラント（ガソリン）　**サイズ**：4
修正：MV−10、ACL+10、TP+400、SUV−1
ENC：20
価格：$20,000
解説：速力を犠牲にしつつも加速力と積載量のバランスを追求したエンジン。

BRV
ガスタービンM33

種別：プラント（ガソリン）　**サイズ**：5
修正：MV+5、ACL+10、TP+500
ENC：30
価格：$32,000
解説：重戦車用に開発されたベーシックなガスタービンエンジン。このパワープラントはサイズ4のメカニックにも搭載できる。ただし、その場合本体TPを50消費する。

ブルファイト
キングトロールNF

種別：プラント（ガソリン）　**サイズ**：5
修正：TP+2500、SUV+3
ENC：30
価格：$29,000
解説：最高のパワーを誇る巨大ガソリンエンジン。すさまじいパワーだが、積載できるメカニックそのものが限定されている。

電子戦装備

SUV:E

[illegible]はそのほとんどをセンサーに頼っているため、[illegible]

[illegible]

アドバンスドALPD
各社

種別:スモーク(HP可)
タイミング:損傷決定ステップ
ENC:20　**電子SUV**:J
効果時間:瞬間　**有効範囲**:メカ周囲
価格:$500
解説:アドバンスド・アンチ・レーザー・パウダー・ディスチャージャー。対レーザー攪乱粒子に加えて鏡面処理チャフを展開し、レーザーを拡散、反射させてダメージを減衰させる。
〈光〉属性によるダメージを受けた時に使用を宣言する。その最終火力を−100する。使い捨て。

チャフポッドM
各社

種別:チャフ(HP可)
タイミング:オートアクション
ENC:20　**電子SUV**:E
効果時間:瞬間　**有効範囲**:メカ周囲
価格:$2,500
解説:レーダー波を反射する破片を周囲にばらまくことでミサイルの対象をそらす装備。レーダー誘導ミサイルの対象になった時に使用を宣言する。機動回避にSR2の修正を受けることができる。2回まで使用でき、使用回数の回復には$100が必要。

フレアポッドM
各社

種別:フレア(HP可)
タイミング:オートアクション
ENC:20　**電子SUV**:E
効果時間:瞬間　**有効範囲**:メカ周囲
価格:$2,000
解説:高熱体を射出するシステムでミサイルの対象をそらす装備。赤外線誘導ミサイルの対象になった時に使用を宣言する。機動回避にSR2の修正を受けることができる。4回まで使用でき、使用回数の回復には$200が必要。

ECMポッドS
各社

種別:ECM(HP可)
タイミング:マイナーアクション
ENC:30　**電子SUV**:K
効果時間:10ターン　**有効範囲**:半径1km
価格:$50,000
解説:効果範囲内のレーダー系センサーを無力化し、レーダー誘導ミサイルの命中修正を0にする。さらに、範囲内におけるあなたが使用時に指定した目標を除くキャラクターは磁気嵐と同様の効果を受ける。あらかじめ指定した周波数以外の通信も無効化される。使用後1時間はメカニック本体からの充電に費やさねばならない。

ECCMポッドS
各社

種別:ECCM(HP可)
タイミング:マイナーアクション
ENC:50　**電子SUV**:K
効果時間:10ターン
有効範囲:半径500m
価格:$98,000
解説:ECMの効果を無力化する電子戦装置。カウンターECMである。効果範囲内の指定したキャラクターに対するECMポッドA、ECMポッドB、磁気嵐の効果を無力化する。ECMポッドSに対しては、磁気嵐相当の効果のみを無視する。使用後1時間はメカニック本体からの充電に費やさねばならない。

ドライブ

[illegible]は移動、回避を行なうことができなくなる。

[illegible]

専用ドライブ
各社

種別:ドライブ
修正:修正なし
ENC:サイズ×10
価格:本体価格÷10
解説:スクリュー、脚、キャタピラなどの専用ドライブはすべてこのデータを使用する。データは同じだが共用性はない。"専用ドライブ:シュトルモビク"のように記入すること。

スパンダウCQ(S)
スパンダウ

種別:ドライブ(V1)
修正:SUV−2
ENC:10
価格:$7,500
解説:路面状況センサーから受けた電気信号に従って、形状記憶樹脂が変形することにより、あらゆる路面に対応可能なオートバイ用タイヤ。
オンロードではMVが×3される。

スパンダウCQ(M)
スパンダウ

種別:ドライブ(V2)
修正:SUV−2
ENC:20
価格:$40,000
解説:路面状況センサーから受けた電気信号に従って、形状記憶樹脂が変形することにより、あらゆる路面に対応可能なタイヤ。
オンロードではMVが×3される。

Wスリック
バッドイヤー

種別:ドライブ(V2)
修正:MV×3、REF+6、SUV−1
ENC:20
価格:$4,000
解説:オートレース用のスリックタイヤ。溝が刻まれておらず、摩擦熱で溶融することでグリップを行なう。その性質上、オフロードでは使用できない。

ハイモビルM
グレコ

種別:ドライブ(H2)
修正:REF+4、SUV−2
ENC:30
価格:$15,000
解説:戦闘ホバークラフト用の高機動ブースターユニットとホバーノズルのセット。安全運転などどこ吹く風とカリカリにチューンされている。オンロードではMVが×2.5される。

メカニックアクセサリ

SUV:[illegible]

メカニックアクセサリは、メカニックの行動をサポートするために開発されたさまざまなツールである。これらのアクセサリを取り付けることで、メカニックの機能はさらに向上することだろう。

[illegible]人間はサイズ0の人間を想定している。よりサイズの大きい[illegible]キャラクターについてはGMが適宜判断すること。

アクセサリのSUVはENC100以上ならJ、1000以上ならKとする。

各社
デラックスシート
種別:アクセサリ(貨物)
タイミング:常時　**ENC**:10
電子SUV:J　**価格**:$1,000
解説:全身のこりをもみほぐしてくれるマッサージ器、衝撃をやわらげて長時間のドライブに耐えられる高級素材のクッション、豪華な表地などを採用したシート。とても快適。座席ひとつごとに取り付ける必要がある。キャビンパーツのシートには取り付け済み。重・可変コンバットシェルにも搭載できる(その場合に限り、兵装TPを消費してよい)。

各社
バスルーム
種別:アクセサリ(貨物)
タイミング:常時　**ENC**:300
電子SUV:G　**価格**:$20,000
解説:総大理石の豪華なユニットバス。ステレオ設備と3DTV、ジャグジーもあり、広々とした空間でゆっくりとくつろぐことができる。水はほぼ完全に循環するため、一ヶ月程度なら連続使用に耐える。バスルームに乗っている3人までの人間は乗員に数えない。

各社
簡易寝台
種別:アクセサリ(貨物)
タイミング:常時　**ENC**:60
電子SUV:E　**価格**:$1,000
解説:簡易ベンチにもなる折りたたみ式の寝台。寝台列車のベッドを思い浮かべて欲しい。スタンドライト、スケジューラ付き目覚まし時計、書き物用のサイドテーブルが付属する。簡易寝台にいる人間は乗員に数えない。

ワイズアフリカ
移動基地マイクロ
種別:アクセサリ(貨物)
タイミング:常時　**ENC**:500
電子SUV:P　**価格**:$5,000
解説:サイズ1メカニック2機を格納できる小型の整備ラック。スクランブル発進も可能。格納したメカニックと2名までの人間は貨物TPに数えない。激戦区アフリカからの要望によって開発された。サイズ1のメカニックには搭載できない。

ワイズヨーロッパ
パンツァーキャリア
種別:アクセサリ(貨物)
タイミング:常時　**ENC**:4000
電子SUV:P　**価格**:$20,000
解説:トレーラーカーゴを戦車基地に改造するためのオプション。ホバータンク、装甲車、戦車、重コンバットシェル、可変コンバットシェル、インセクターのうちから一機を貨物TPを使わずに搭載できる。整備するための施設もひととおり揃っている。パンツァーキャリアに乗っている10人までの人間は乗員に数えない。

ガンウォーカー
高級内装
種別:アクセサリ(貨物)
タイミング:常時　**ENC**:5×乗員
電子SUV:−　**価格**:$4000×乗員
解説:リムジン並の豪華な内装。ふかふかの椅子、防音の効いた壁、気の利いたインテリア、ムードたっぷりの照明など、あなたが想像するものならなんでもある(デラックスシートと組み合わせてもよい)。

ENCと価格は乗員数倍したものになる。また、「X人までの人間は乗員に数えない」とある装備についても、その人数を乗員と見なして取り付けることができる。

各社
小型トランク
種別:アクセサリ(貨物／コンテナ)
タイミング:常時　**ENC**:12
電子SUV:−　**価格**:$100
解説:小型のトランク。ENC10までの交易品1種類、または通常のアイテムを収納できる。貨物ではなく、PCの所持品として携帯してもよい。

各社
小型冷蔵庫
種別:アクセサリ(貨物／コンテナ)
タイミング:常時　**ENC**:12
電子SUV:J　**価格**:$200
解説:業務用の冷蔵庫。ENC10までの交易品1種類を収納できる。「種別:生鮮」に対応している。もちろん、缶ビールやジュースなどを冷やすこともできる。

各社
貨物コンテナ
種別:アクセサリ(貨物／コンテナ)
タイミング:常時　**ENC**:110
電子SUV:−　**価格**:$300
解説:一般的な貨物コンテナ。ENC100までの交易品1種類を収納できる。

各社
冷蔵コンテナ
種別:アクセサリ(貨物／コンテナ)
タイミング:常時　**ENC**:110
電子SUV:J　**価格**:$1,000
解説:一般的な冷蔵コンテナ。ENC100までの交易品1種類を収納できる。「種別:生鮮」に対応している。

各社
大型貨物コンテナ
種別:アクセサリ(貨物／コンテナ)
タイミング:常時　**ENC**:1000
電子SUV:−　**価格**:$500
解説:大型の貨物コンテナ。ENC1000までの交易品1種類を収納できる。

各社
大型冷蔵コンテナ
種別:アクセサリ(貨物/コンテナ)
タイミング:常時　**ENC**:1000
電子SUV:J　**価格**:$3,500
解説:大型の冷蔵コンテナ。ENC1000までの交易品1種類を収納できる。「種別:生鮮」に対応している。

各社
シークレットトランク
種別:アクセサリ(貨物/コンテナ)
タイミング:常時　**ENC**:35
電子SUV:−　**価格**:$2,000
解説:シートや装飾品に見せかけたトランク。ENC10までの交易品1種類を収納できる。このトランクを発見するには〈鑑定〉SR1/8に成功する必要がある。このトランクに納められた交易品は、検問チェック時の計算に含めない。

各社
特殊耐火コンテナ
種別:アクセサリ(貨物/コンテナ)
タイミング:常時　**ENC**:1200
電子SUV:−　**価格**:$8,000
解説:何重にもほどこされた耐火シャッターと、万一に備えての消火ユニットが取り付けられたコンテナ。ENC1000までの交易品1種類を収納できる。このコンテナに「属性:引火」の交易品を収納した状態で破壊された場合、引火によるダメージに上面装甲を適用できる。

各社
操縦支援AI
種別:アクセサリ(AI)
タイミング:常時　**ENC**:10
電子SUV:J　**価格**:$3,000
解説:自動運転を行なってくれるAI。組み込んだメカニックは無人で操縦できるようになる。無人操縦の場合はエキストラとして扱われ、戦闘などには参加しない。ただし、事前にプログラムしたりネットを介して連絡することで、所定の場所まで移動させることや、景気づけにとりあえず砲撃させる程度のことはできる。このアクセサリはCS、HCS、TCS、アクトポッドにも取り付けることができる。

各社
火器管制AI
種別:アクセサリ(AI)
タイミング:常時　**ENC**:30
電子SUV:J　**価格**:$20,000
解説:メカニックに搭載した砲の射撃支援を行なってくれるAI。このAIを搭載したメカニックは《統合射撃》を行なったターンにも移動を行なうことができる。また、《カーテンファイア》にSR2の修正を受ける。このアクセサリはコンバットシェル、重コンバットシェル、可変コンバットシェル、アクトポッドにも取り付けることができる。

各社
対空射撃管制AI
種別:アクセサリ(AI)
タイミング:常時　**ENC**:35
電子SUV:J　**価格**:$10,000
解説:対空管制を行ない、対空火器を半自動制御してくれるAI。簡単な会話も可能。この装備を取り付けたメカニックの搭乗者は、誰でも《インターセプト》が可能になる。《インターセプト》を所持している場合、SR1/2がSR1に変更される。

このアクセサリはコンバットシェル、重コンバットシェル、可変コンバットシェル、アクトポッドにも取り付けることができる。

各社
強化ヴェトロニクス
種別:アクセサリ(AI)
タイミング:常時　**ENC**:20×サイズ
電子SUV:K　**価格**:$5000×サイズ
解説:メカニックには元々火器管制システム(ヴェトロニクス)が搭載されているが、よりハイレベルなパーツに取り替えることでその性能を増すことができる。このアクセサリを取り付けたメカニックの兵装を用いたSRを、1シナリオに3回までふり直すことができる。

各社
エアロパーツ
種別:アクセサリ(兵装)
タイミング:常時　**ENC**:50
電子SUV:−　**価格**:$8,000
解説:オートモビル、バギー、ホバークラフト、トラック、ワゴンに取り付け可能なエアロパーツ。空気抵抗を減らしたり、ウィングなどを増設することによってダウンフォースを発生させたりして走行性能を高める。MVに+10、ACL、BRKにそれぞれ+5する。

各社
ターボチャージャー
種別:アクセサリ(兵装)
タイミング:常時　**ENC**:10
電子SUV:−　**価格**:$13,000
解説:水素エンジン、またはガソリンエンジンを搭載したバイク、オートモビル、バギー、ホバークラフト、トラック、ワゴン、シェルキャリアにのみ搭載可。排気によってタービンを回すことでさらなる加速を行なう装置。

取り付けたヴィークルのMVを+10、ACLを+5する。ただし、走行距離は半分に減少する。

各社
スーパーチャージャー
種別:アクセサリ(兵装)
タイミング:常時　**ENC**:20
電子SUV:−　**価格**:$15,000
解説:水素エンジン、またはガソリンエンジンを搭載したバイク、オートモビル、バギー、ホバークラフト、トラック、ワゴン、シェルキャリアにのみ搭載可。

取り付けたヴィークルのMVとACLを+10する。ただし、走行距離は半分に減少する。また、プラントのSUVは2ランク低下(最低A)する。ターボチャージャーとは重複しない。

各社
強化サスペンションM
種別:アクセサリ(兵装)
タイミング:常時　**ENC**:20
電子SUV:−　**価格**:$12,000
解説:より性能の高いスプリングやトーションバー、アンチロールバーなどを取り付け、走行時の安定性を高めるパーツ。オートモビル、バギー、トラック、ワゴンに取り付けられる。

取り付けたメカニックのREFを+2する。

各社
強化サスペンションS
種別:アクセサリ(兵装)
タイミング:常時　**ENC**:10
電子SUV:−　**価格**:$5,000
解説:より性能の高いスプリングやトーションバーなどを取り付け、走行時の安定性を高めるパーツ。バイク専用のパーツだが、ホバイク、スノーモビルには取り付けられない。

取り付けたメカニックのREFを+3する。

各社
高機動ホバー・ブースター

種別：アクセサリ（兵装）
タイミング：セットアッププロセス
ENC：20
電子SUV：G　**価格**：$5,000
解説：ホバークラフト専用のオプション。機体全体に取り付けることで急加速、または急制動を得ることができる。

作動させた場合そのラウンド中のREFに＋4、ACLとBRKに＋10する。10回まで使用でき、使用後はカートリッジ（ENC10、$1,000）を取り替える必要がある。

各社
メガブースター

種別：アクセサリ（兵装）
タイミング：セットアッププロセス
ENC：70
電子SUV：K　**価格**：$20,000
解説：ホバークラフト専用のオプション。作動させた場合、全搭乗者は【WIL】のAR1を行ない、失敗すると心理にHWを受ける。このダメージはラックポイントとパンドラ以外では軽減できない。

そのラウンド中のMVに＋100、ACL＋50する。3回まで使用でき、使用後はカートリッジ（ENC50、$3,000）を取り替える必要がある。

各社
ワイヤーポッド

種別：アクセサリ（兵装）
タイミング：常時　**ENC**：50
電子SUV：K　**価格**：$23,000
解説：強力なウィンチのついたフックを射出し、機体を引っ張り上げるユニット。脚移動で壁面を蹴る動きと組み合わせることで、壁を登っていくことができる。インセクター、ガンドックに取り付け可能。また、アクトポッドのワイヤーランチャーは、ワイヤーポッドと同様の機能を持つものとする。

各社
豪華カーオーディオセット

種別：アクセサリ（兵装）
タイミング：常時　**ENC**：5
電子SUV：J　**価格**：$500
解説：基本的にメカニックには最低限のカーオーディオが搭載されているが、それでは飽き足らない趣味人のためにカスタムするセット。12チャンネルスピーカー、音響制御システムなど最新鋭の技術がフルに使われている。重・可変コンバットシェルにも搭載できる。

カンスイ
ホログラフィック・コンポ

種別：アクセサリ（兵装）
タイミング：常時　**ENC**：10
電子SUV：J　**価格**：$4,500
解説：通常のカーオーディオに加え、イメージホログラム投射機を搭載したAV機器。狭い車内を広々とした空間に見せかけたり、リゾート気分を味わったり、3D映画を上映したりできる。重・可変コンバットシェルにも搭載できる。

各社
強化型空気清浄機

種別：アクセサリ（兵装）
タイミング：常時　**ENC**：10×サイズ
電子SUV：J　**価格**：5000×サイズ
解説：基本的にオープンタイプを除くメカニックには空気清浄機が取り付けられているが、これはそれを強化するもの。常に清浄な大気を供給するだけでなく、有害物質やガスなどを瞬時に取り除いてくれる。オープンタイプには装備できない。CS、TCS、HCS、アクトポッドにも装備可能。

各社
デコレーション

種別：アクセサリ（兵装）
タイミング：常時　**ENC**：10×サイズ
電子SUV：－　**価格**：$300×サイズ
解説：コンバットシェル類を含むあらゆるメカニックに搭載できるアクセサリ。意味のない電飾や派手なカラーリング、目立つための角やロールバー、派手な室内灯など、実用性のない装飾を施す改造である。ゲーム的な効果はないが、自分だけのマシンという満足感を得ることはできるだろう。

各社
Iマニピュレーター

種別：アクセサリ（兵装）
タイミング：メジャーアクション
ENC：20
電子SUV：L　**価格**：$5,000
解説：簡単な作業を行なうための格納型マニピュレータ。運転席からサイバーリンクで操縦する。爆弾解除などの細かい作業も行なえるが、戦闘に使えるほどの強度はない（振り回すとすぐ壊れる）ため、戦闘用には使えない。

各社
ドーザーブレード

種別：アクセサリ（兵装）
タイミング：メジャーアクション
ENC：250
電子SUV：G　**価格**：$5,000
解説：サイズ2以上のメカニックにのみ装備可能な大型のドーザーユニット。ブルドーザーと同じ作業が行なえる。

各社
ショベルユニット

種別：アクセサリ（兵装）
タイミング：メジャーアクション
ENC：250
電子SUV：G　**価格**：$5,000
解説：サイズ2以上のメカニックのみ装備可能なパワーショベル。換装によって戦闘もこの手の復旧作業も行なえるMADメカニックはカタストロフから人類が復興する鍵となった。

各社
パワーラダー

種別：アクセサリ（兵装）
タイミング：メジャーアクション
ENC：200
電子SUV：G　**価格**：$7,000
解説：サイズ2以上のメカニックのみ装備可能な電動伸縮はしご。先っぽにバスケットがあり、救助活動や狙撃に使うことも出来る。放水砲（MHE、P092）と組み合わせれば消防活動も可能。

各社
ピストルポート

種別：アクセサリ（兵装）
タイミング：常時　**ENC**：10
電子SUV：－　**価格**：$500
解説：小火器を撃つための隙間。銃眼。使わない時はシャッターで閉めておくこともできる。セミオープン、クローズタイプのメカニックにのみ設置できる。搭乗者は身を乗り出すことなく、ピストルポートからⅠ類、Ⅱ類の火器を射撃することができる。複数の人間が射撃する場合、人数分のピストルポートが必要となる。ピストルポート設置時に、武器の取り付け同様に対地か対空かを決定すること。

各社
ターレットユニットS

種別:アクセサリ(兵装)
タイミング:常時　**ENC**:本文
電子SUV:−　**価格**:$50,000
解説:小型砲を搭載するための砲塔。ENC100までのⅣ類火器ひとつを取り付けることができる。取り付けた武器はターレットで取り付けたものとみなす。ENCは、取り付ける武器のENCに等しい。この装備は「貨物TPを使って兵器を取り付けてよい」とあるメカニックの場合、貨物TPを使って装備できる。

各社
ターレットユニットL

種別:アクセサリ(兵装)
タイミング:常時　**ENC**:本文
電子SUV:−　**価格**:$75,000
解説:大型砲を搭載するための砲塔。ENC1000までのⅣ類火器ひとつを取り付けることができる。取り付けた武器はターレットで取り付けたものとみなす。ENCは、取り付ける武器のENCに等しい。さらにハードポイント(30)を有しており、CSのそれと同様に機能する。この装備は「貨物TPを使って兵器を取り付けてよい」とあるメカニックの場合、貨物TPを使って装備できる。

各社
高性能エアコン

種別:アクセサリ(兵装)
タイミング:常時　**ENC**:10×サイズ
電子SUV:−　**価格**:$1000×サイズ
解説:高性能なエアコン。単に快適に過ごすためだけでなく、コンピュータへのダメージを軽減するために必要である。乗員および装備したメカニックへの酷暑・寒冷による影響を無視する。オープンタイプのメカニックには装備できない。

各社
増槽

種別:アクセサリ(兵装)
タイミング:オートアクション　**ENC**:100
電子SUV:−　**価格**:$21,000
解説:航空燃料を満載したタンク。取り付けることで航続距離を伸ばすことができる。搭載したメカニックの【REF】を−3する(この効果は重複する)。この効果は重複する。増槽はいくつでも、マイナーアクションで切り離すことができる。切り離した増槽の再利用はできない。
　増槽を取り付けたサイズ3までのヘリ、VTOLの[航続点]を+2(500km相当)する。使い捨て。

ヌーベルデルタ
クリサリスシステム

種別:アクセサリ(兵装)
タイミング:常時　**ENC**:10
電子SUV:−　**価格**:$10,000
解説:クリサリス(P150)義体、つまりメカニックにインストールするための脳殻によって操縦するためのシステム。これを装備したメカニックのみ、クリサリスで操縦可能。
　取り付けたメカニックは、乗員が−1される。乗員の最低値は0とし、それより少なくなるような取り付けは行なえない。

各社
重火器用防盾

種別:アクセサリ(HP可)
タイミング:常時　**ENC**:15
電子SUV:−　**価格**:$800
解説:重火器を防御するための追加装甲板。装備した時に、同じメカニックに装備されているⅢ類、Ⅶ類(ハードポイントのもののみ)武器ひとつを指定する。その武器のSUVを+4ランクする。ハードポイントの武器に取り付けることも出来、その場合、防盾は同じハードポイントに取り付けられているものと見なす(ENCを武器のものと合計する)。

各社
搭載火器用防盾(S)

種別:アクセサリ(HP可)
タイミング:常時　**ENC**:20
電子SUV:−　**価格**:$1,500
解説:機銃やミサイルを防御するための追加装甲板。装備した時に、同じメカニックに装備されているSUV100未満のⅣ類武器ひとつを指定する。その武器のSUVを+4ランクする。ハードポイントの武器に取り付けることも出来、その場合、防盾は同じハードポイントに取り付けられているものと見なす(ENCを武器のものと合計する)。

各社
搭載火器用防盾(L)

種別:アクセサリ(HP可)
タイミング:常時　**ENC**:30
電子SUV:−　**価格**:$2,000
解説:火砲を防御するための追加装甲板。装備した時に、同じメカニックに装備されているSUV100以上のⅣ類武器ひとつを指定する。その武器のSUVを+4ランクする。ハードポイントの武器に取り付けることも出来、その場合、防盾は同じハードポイントに取り付けられているものと見なす(ENCを武器のものと合計する)。

各社
高性能レーダーポッド

種別:アクセサリ(HP可)
タイミング:常時　**ENC**:40
電子SUV:L　**価格**:$50,000
解説:メカニックに搭載する大型レーダーポッド。装備しているすべてのレーダー誘導ミサイルの命中修正に+50。また、20km圏内の物体を探知できる。
　この装備は「レーダーポッドを装備している必要がある」という趣旨のテキストを含む装備に対し、レーダーポッドを装備しているものとして機能する。

各社
対空レーダーユニット

種別:アクセサリ(HP可)
タイミング:常時　**ENC**:100
電子SUV:N　**価格**:$200,000
解説:対空監視用の巨大なレーダー。装備しているすべてのレーダー誘導ミサイルの命中修正に+60、達成値に+20。また、100km圏内の[飛行状態]の物体および、20km圏内の[飛行状態]でない物体を探知できる。
　この装備は「レーダーポッドを装備している必要がある」という趣旨のテキストを含む装備に対し、レーダーポッドを装備しているものとして機能する。

各社
モーションデティクター

種別:アクセサリ(HP可)
タイミング:常時　**ENC**:30
電子SUV:J　**価格**:$5,000
解説:動体感知センサー。半径20m以内で、何らかの行動を取っている目標(腕を振る、タバコを吸うレベルでも)を探すための判定にAR2を得る。

各社
多目的牽引車

種別:アクセサリ(牽引)
タイミング:常時　**ENC**:−
電子SUV:−　**価格**:$2,000
解説:ヴィークルで牽引する無人輸送車。自走能力は持たない。オートモビル、バギー、トラック、ワゴン、ポケットタンク、シェルキャリア、装甲車、戦車、バトルトレーラーで牽引して使用できる。牽引中はREF−3。牽引車自体は貨物TP100を持つ。貨物の代わりに、交易品1種類(ENC100まで)を積載してもよい。

CS用アクセサリ

SUV:G

CS用アクセサリはコンバットシェル、重コンバットシェル、可変型コンバットシェル、アクトボットのみが使用できる。このうち（兵装）とあるものは兵装TPを使って、（HP）とあるものはハードポイントを使って取り付ける。

CS用アクセサリは[illegible]において、アクセサリとして扱われる。ただし、マニューバーカードは攻撃の対象にならないものとする。

猿紅
複合センサーユニット

種別:CS用アクセサリ（HP）
タイミング:常時
ENC:30　**電子SUV**:J
価格:$5,000
解説：各種のレーダー、金属センサ、動体センサなどを組み合わせたユニット。この装備を取り付けたCSがアームおよび腕部HPに取り付けた武器で行なう攻撃の命中率に+20する。

エルメシオン
ザック補助センサー(B)

種別:CS用アクセサリ（HP）
タイミング:常時
ENC:30　**電子SUV**:J
価格:$5,000
解説：ザックに搭載した火器の射撃専用に用いられるセンサーユニット。機体そのもののセンサーの負担が軽減されるため、命中精度が向上する。

ザックに搭載した火器の命中率に+20する。

ルノワール
ザック補助センサー(A)

種別:CS用アクセサリ（HP）
タイミング:常時
ENC:30×2　**電子SUV**:M
価格:$50,000
解説：ザックに搭載した火器の射撃専用に用いられるセンサーユニット。複合ブームセンサーと長距離光学センサーの組み合わせ。この装備はハードポイント二個を必要とする。ザック補助センサー（B）とは重複しない。

ザックに搭載した火器の命中率に+40する。

BAX
ハロゲンライト

種別:CS用アクセサリ（HP）
タイミング:常時
ENC:10　**電子SUV**:E
価格:$500
解説：強力なハロゲンライト。1000メートル前方までを照らし出すことが出来る。水中でも20メートルまで有効。土木用コンバットシェルや作業用コンバットシェルが装備していることが多い。赤外線を投光するタイプもあり、価格が$1000となる。

リャン Bros.
プロペラントタンクM

種別:CS用アクセサリ（HP）
タイミング:オートアクション
ENC:20　**電子SUV**:E
価格:$2,000
解説：メインプロセスの直前に使用を宣言する。ザックの燃料を1回復する。2回使用したら、ブースター用燃料（MHE、P107）2つを使用して燃料を補充するまで使用できない。

リャン Bros.
プロペラントタンクL

種別:CS用アクセサリ（HP）
タイミング:オートアクション
ENC:30　**電子SUV**:E
価格:$3,000
解説：メインプロセスの直前に使用を宣言する。ザックの燃料を1回復する。3回使用したら、ブースター用燃料（MHE、P107）3つを使用して燃料を補充するまで使用できない。

アスカ技研
アドバンスCSS

別:CS用アクセサリ（HP）
タイミング:常時
ENC:10　**電子SUV**:R
価格:$5,000
解説：ハードパックに偽装されたCSSカメラ。パックから5メートルまで光ファイバーを伸ばすことが出来、先端に装備されたカメラの視覚をサイバーリンクを通して操縦者に送る。カメラにはIRビジョンとロウライト・アンプが取り付け済み。

各社
ダミーバルーンパック

別:CS用アクセサリ（HP）
タイミング:マイナーアクション
ENC:20　**電子SUV**:G
価格:$500
解説：コンバットシェルの形をした風船を射出するパック。風船だが特殊素材でできているため、レーダーに反応する。また赤外線も放っているため、センサーの上ではコンバットシェルと見分けがつかない。めくらましくらいには使うことができる。具体的な効果はGMが決定すること。使い捨て。

ライナックス
ショルダースパイク

種別:CS用アクセサリ（HP）
タイミング:常時
ENC:30　**電子SUV**:－
価格:$3,500
解説:肩部に搭載する半球形の増加装甲と、そこから伸びるチタニウムのスパイク。格闘戦の補助に用いられる他、ブラッディ・ゲームのパイロットたちが自分を誇示するために使う。

格闘攻撃の火力に+10、〈物〉属性の装甲値に+10する。かならず肩のハードポイントに装備せねばならない。この装備の効果は2つまで重複する。

グリフィス
統合指揮通信ユニット

種別:CS用アクセサリ（兵装）
タイミング:常時
ENC:50　**電子SUV**:M
価格:$100,000
解説:指揮用モジュール。

この装備を取り付けたCSが持つレーダーポッド、複合センサーユニットの効果を、指揮下にある半径1km以内の機体に及ぼすことができる。また、「発射方式:AのⅠ類、Ⅱ類武器が必要」とあるハスラーのマニューバを、発射方式：AのⅢ類、Ⅶ類武器でも使用可能になる。この機体に搭乗して行なう〈戦略　戦術〉の達成値に+10。

ハインガット
強化FCS

種別:CS用アクセサリ（兵装）
タイミング:オートアクション
ENC:20　**電子SUV**:L
価格:$10,000
解説：コンバットシェルのセンサー系統を強化し、同時に火器管制用の支援AIを取り付ける。これによって、より正確な射撃が行なえる。

1シーンに3回まで、この装備を取り付けたCSが行なう射撃のダイスをふり直すことができる。ただし、1回の射撃に対しては1回しか行なえない。

カナンザ ドッキングアタッチメント

種別:CS用アクセサリ(兵装)
タイミング:常時
ENC:10　**電子SUV**:－
価格:$5,000
解説:カナンザ社が発売している汎用RAFTメカニックにザックを合体させるためのアタッチメント。この装備は、ザックを装備した標準型CSにしか取り付けられない。P043も参照のこと。

各社 ウレタン足袋

種別:CS用アクセサリ(兵装)
タイミング:常時
ENC:(15)　**電子SUV**:－
価格:$200
解説:コンバットシェルが脚部に装備しているウレタンの足袋。音を消し、歩いても周囲を傷つけず、CSの足回りを保護する効果がある。購入時にはかならず新品のウレタン足袋をはかせてもらうのがCS乗りの重要なゲン担ぎである。
ENCはとりはずして持ち運ぶ場合のもので、装備した場合はENCを消費しない。

ルノワール 消臭スポンジ素材

種別:CS用アクセサリ(兵装)
タイミング:常時
ENC:10　**電子SUV**:－
価格:$3,000
解説:標準型コンバットシェルのコクピットはスポンジ素材で覆われている。パイロットにかかるショックを吸収してくれるこの素材が汗や吐瀉物などのにおいを吸収しやすいことはつとに有名であり、コンバットシェルと不快な臭いは切っても切れない。このスポンジ素材はナノテクによってにおい物質を完全に分解し、悪臭を皆無にしてくれる。

フラゼッタ フラミンゴMk.Ⅱ

種別:CS用アクセサリ(兵装)
タイミング:常時
ENC:50(150)　**電子SUV**:R
価格:$150,000
解説:フラゼッタ社のCSにのみ取り付け可能。ハードポイントが使用不能になる。
このパワードアーマーユニットには20㎜バルカン、レーダーポッド、ATMランチャー×4、ENC20まで格納可能なハードバック×4が付属する。これらはハードポイントの兵装とみなす。本体SUVを+2ランクし、飛行状態および高機動ブースター使用時のREFに+6。

ララー=シュタイン ハイパーリンゲル液

種別:CS用アクセサリ(兵装)
タイミング:常時
ENC:0　**電子SUV**:－
価格:$10,000
解説:試作段階のケミカルリンゲル液に入れ替える改造。燃焼効率の増大によって出力が大幅に増加するが、きわめて不安定で引火しやすく、一発の被弾で瞬時に爆発しかねない。
STRに+20、兵装TPを1.5倍にする。ただし、本体のSUVが6ランク低下する(最低A)。

エレクトラスト プロミネンサー

種別:CS用アクセサリ(兵装)
タイミング:オートアクション
ENC:10　**電子SUV**:L
価格:$5,000
解説:一時的にコンバットシェルのロケットブースター出力を数倍に増大させる特殊装置。ザックに取り付ける。セットアップに使用し、[飛行状態]、または高機動ブースター使用時のMVをそのラウンド中×2する(上限は1000)。
この装備は1シーンに1回だけ使用できる。

各社 ザックカバー

種別:CS用アクセサリ(兵装)
タイミング:常時
ENC:20　**電子SUV**:－
価格:$3,000
解説:ザックに取り付けるファイバニウム製の増加装甲。ザックのSUVを4ランク上昇させる。構造上、ホバーザックおよび簡易ホバーザックには適用できない。

グリフィス ザックRAアーマー

種別:CS用アクセサリ(兵装)
タイミング:常時
ENC:10　**電子SUV**:－
価格:$1,000
解説:ザックに取り付けるリアクティブアーマー。この効果はリアクティブアーマーによるものとみなす。
ザックに対して攻撃を受けた時に使用を宣言する。攻撃が〈物〉または〈貫〉だった場合、そのダメージを無視する。使い捨て。

フラゼッタ 寒冷地用ユニット

種別:CS用アクセサリ(兵装)
タイミング:常時
ENC:20×サイズ　**電子SUV**:－
価格:$3,500×サイズ
解説:関節部に取り付けるヒーターユニットとコクピット用の保温ウレタン、強化暖房装備、ケミカルリンゲル液凍結防止ユニットの組み合わせ。
パイロットは防寒装備を身につけているものとして扱う。さらに、機体も寒冷による性能低下を受けない。

インパラ 砂漠用ユニット

種別:CS用アクセサリ(兵装)
タイミング:常時
ENC:20×サイズ　**電子SUV**:－
価格:$3,500 ×サイズ
解説:関節部に取り付ける防砂カバーと強制冷却ユニット、大型クーラー、サンドポンプの組み合わせ。
砂漠における性能低下を受けない。パイロットに対するペナルティも無視できる。

ララー=シュタイン 整流ユニット

種別:CS用アクセサリ(兵装)
タイミング:常時
ENC:20×サイズ　**電子SUV**:－
価格:$3,500 ×サイズ
解説:機体の各部に波や水流の影響を抑えるフィンを取り付ける。水の抵抗が少なくなるため、素早く水中移動が可能になる。
水中におけるREFを+4、MVを+5する。

ルノワール 高性能リンゲル心肺

種別:CS用アクセサリ(兵装)
タイミング:常時
ENC:20×サイズ　**電子SUV**:－
価格:$10,000×サイズ
解説:人工筋肉を動かすケミカルリンゲル液の老廃物を効率よく取り除き、長期間の駆動を可能にするユニット。フルボーグに使われているのと同じだが、はるかに大型なため高価。ENCと価格は、取り付けるCSの本体サイズ倍したものになる。
ケミカルリンゲル液の交換頻度が一週間に一度から一ヶ月に一度となる。この装備はハイパーリンゲル液と同時に装備できない。

CS用レッグ

CSの足を換装するユニット。レッグを換装できるのは、標準型コンバットシェルのみである（格闘型コンバットシェルは換装できない）。

ENCのカッコ内は貨物としてのもの、通常の数字は装備した場合に消費する兵装TPをあらわす。かならず両足に同じレッグを装備せねばならず、価格およびENCは両足のものである。

各社
標準型レッグ

種別:CS用レッグ
タイミング:常時
ENC:(50)　**価格**:本体価格×0.1$
解説:あらゆるコンバットシェルに装備されているレッグパーツ。価格はわざわざ標準型を買い直す場合のもの。

ワイズアフリカ
ホルスターレッグ

種別:CS用レッグ
タイミング:常時
ENC:10(60)　**価格**:$6,000
解説:ENC30までの手持ち武器または弾薬を格納できるスペースが設けられたレッグ。格納した装備はTPに数えない。
　格納された装備が攻撃の対象になった場合、CSの装甲を適用できる。

ラインネーデル
レッグシールド

種別:CS用レッグ
タイミング:常時
ENC:20(70)　**価格**:$6,000
解説:大型の増加装甲を膝と脛部分に取り付けたレッグ。被弾率が高くウィークポイントである足を重点的に守るように設計されている。
　ドライブのSUVを4ランク上昇させる(最大Z)。

トライクロン
RAレッグ

種別:CS用レッグ
タイミング:オートアクション
ENC:20(70)　**価格**:$8,000
解説:リアクティブアーマーを搭載したレッグ。この装備の効果はリアクティブアーマーによるものとする。
　ドライブに対して攻撃を受けた時に使用を宣言する。攻撃が〈物〉または〈貫〉だった場合、そのダメージを無視する。1回まで使用でき、使用後は補充アーマー(ENC20、$1000)を取り付ける必要がある。

ルノワール
スタビライザーレッグ

種別:CS用レッグ
タイミング:常時
ENC:30(80)　**価格**:$10,000
解説:スタビライザーに定評のあるルノワール社の最高級スタビライザーを装備したレッグ。安定性と乗り心地が段違い。
　ザックもしくはダッシュローラー非使用時のREFに+5、MVに+5する。この修正はザックやダッシュローラー使用時には影響しない。

大達砲廠
アンカーレッグ

種別:CS用レッグ
タイミング:セットアッププロセス
ENC:30(80)　**価格**:$4,000
解説:砲撃時に姿勢を安定させるために機体を安定させる大型のアンカーがついたレッグ。
　使用するとそのラウンド中MVが0となり、種別:キャノン、ライフル、ランチャーを用いた攻撃にSR2を得る。また、そのラウンド中機動回避は行なえない。この装備は[飛行状態]の場合使用できない。

フラゼッタ
スラスターレッグ

種別:CS用レッグ
タイミング:オートアクション
ENC:40(90)　**価格**:$10,000
解説:ザックのブースターと連動し、さらなる機動力を提供する増加ブースター。CSが[飛行状態]ないし高機動ブースターを使用している場合に限って使用できる。
　マイナーアクションの直前に使用を宣言すると、そのメインプロセス中のMVに+100(最大1000)する。3回まで使用でき、使用後はブースター燃料(MHE、P107)1つを使って補給する必要がある。

オムニカ
高機動スラスターレッグ

種別:CS用レッグ
タイミング:セットアッププロセス
ENC:40(90)　**価格**:$15,000
解説:多数の小型スラスターを装備し、CSの機動性をさらに高めるユニット。CSが高機動ブースター(MHE、P153)もしくは高機動ブースターライト(P134)を使用している場合に限って使用できる。
　セットアッププロセスに使用を宣言すると、そのラウンド中のREFに+10する。3回まで使用でき、使用後はブースター燃料(MHE、P107)1つを使って補給する必要がある。

トルテック
ジェットローラー

種別:CS用レッグ
タイミング:常時
ENC:60(110)　**価格**:$16,000
解説:セットアップに移動方法を変更することができる。機動性はB、REFは歩行時の3倍、MVは歩行時の10倍、ACLは歩行時+20、BRKは0となる。
　ローラー使用中に限り、オートアクションでジェットを吹かし、そのメインプロセス中のMVに+50することができる。3回まで使用でき、使用後はブースター燃料1つを使って補給する必要がある。

東都JCN
スワンプレッグ

種別:CS用レッグ
タイミング:常時
ENC:60(110)　**価格**:$8,000
解説:湿地の中でも沈み込まないようにするためのかんじきと推進用キャタピラと水かき、浮上用浮き袋のセット。ザック同様、セットアップに移動方法を変更することができる。機動性はB、REFは歩行時の3倍、MVは歩行時の5倍、ACLは10、BRKは0となる。湿地でなくても使用できる。

ボストーク
ラッセルレッグ

種別:CS用レッグ
タイミング:常時
ENC:60(110)　**価格**:$8,000
解説:雪の中でも沈み込まないようにするためのかんじきと推進用キャタピラ、雪かき用ラッセルのセット。ザック同様、セットアップに移動方法を変更することができる。機動性はB、REFは歩行時の3倍、MVは歩行時の5倍、ACLは10、BRKは0となる。雪上および砂漠を移動困難地形と見なさない。

CS用アーム

CSの腕を換装するユニット。CSはかならず2本の腕を持ち、それぞれ別のアームを装備してよい。

アームを貨物として扱う場合、種類にかかわらず1本あたりENC40とする。便宜上CSのサイズにかかわらずすべてのアームを使用できるものとする。

各社
標準型アーム

種別:CS用アーム
タイミング:常時　**価格**:$300
解説:すべてのコンバットシェルに装備されているアーム。Ⅱ類、Ⅲ類、Ⅴ類、Ⅵ類、Ⅷ類のうちで、手持ち可能でENC8以上のものを扱うことができる。価格は買い直した場合のもの。

各社
小型マニピュレータ

種別:CS用アーム
タイミング:常時　**価格**:$100
解説:すべてのコンバットシェルに取り付けることができるアーム。人間サイズのマニピュレータを装備している。昔はこれが標準型と呼ばれていた。
　Ⅰ類、Ⅱ類、Ⅲ類、Ⅴ類、Ⅵ類のうちで、手持ち可能のものを扱うことができる。このアームを使って素手で攻撃した場合、最終火力が100以上になると破壊される。

各社
大型マニピュレータ

種別:CS用アーム
タイミング:常時　**価格**:$400
解説:すべてのコンバットシェルに取り付けることができるアーム。標準型よりもさらに大型化し、保持力が高い。Ⅱ類、Ⅲ類、Ⅴ類、Ⅵ類、Ⅷ類のうちで、手持ち可能でENC10以上のものを扱うことができる。
　加えて、Ⅱ類、Ⅲ類、Ⅴ類、Ⅵ類火器はすべて「片手」と見なされる。

ワイズジャパン
重砲撃戦用アーム

種別:CS用アーム
タイミング:常時　**価格**:$10,000
解説:より大型の火器を運用するためのアーム。バランスの問題から、常に両腕を換装する必要がある(価格は両腕のもの)。
　大型マニピュレータの効果に加えて、手に持つことができる武器のENCの合計が【STR】から【STR+10】に変更される。よりリンゲル液の使用量が増え、誘爆の可能性が増すため、本体SUVが－2ランクされる。

ララー=シュタイン
準精密作業用アーム

種別:CS用アーム
タイミング:常時　**価格**:$3,000
解説:標準型コンバットシェルに取り付けることができるアーム。人間とほぼ同様の細かい作業を行なうことができる。マニピュレータのサイズは人間サイズ。
　Ⅰ類、Ⅱ類、Ⅲ類、Ⅴ類、Ⅵ類のうちで、手持ち可能のものを扱うことができる。このアームを使って素手で攻撃した場合かならず破壊される。

BAX
パワーアーム

種別:CS用アーム
タイミング:常時　**価格**:$2,000
解説:すべてのコンバットシェルに取り付けることができるアーム。爪を装備していて物をつかむことくらいはできるが、細かい作業は行なえない。主に土木作業用である。
　このアームは手に武器を持てない。このアームを使って素手で攻撃した場合、火力に+40する。

BAX
土木作業用アーム

種別:CS用アーム
タイミング:常時　**価格**:$6,000
解説:標準型、重コンバットシェルに取り付けることができるアーム。肘から先を各種の土木工事アタッチメントに換装可能。ショベル型が基本だが、バケット型、両手に装備するドーザーブレード型、ピッケル型など種類は豊富。
　このアームは手に武器を持てない。このアームを使って素手で攻撃した場合、火力に+30し、〈特殊武器〉で判定する。

BAX
建築工事用アーム

種別:CS用アーム
タイミング:常時　**価格**:$4,000
解説:標準型コンバットシェルに取り付けることができるアーム。指がレーザートーチや小型ドリル、カットソー、検知器具、工具などになっており、さまざまな作業を円滑に行なえる。
　Ⅰ類、Ⅱ類、Ⅲ類、Ⅴ類、Ⅵ類のうちで、手持ち可能のものを扱うことができる。このアームを使って素手で攻撃した場合かならず破壊される。〈専門知識:土木工事〉〈トラップ〉の達成値に+10する。

BAX
ドリルアーム

種別:CS用アーム
タイミング:常時　**価格**:$10,000
解説:標準型、重コンバットシェルに取り付けることができるアーム。肘から先が巨大なドリルになっている。武器としてのデータは、単結晶ドリル(P069)を参照。
　このアームは手に武器を持てない。このアームを装備した場合、本体TPを40点消費する。

モノグッズ
ウィングアーム

種別:CS用アーム
タイミング:常時　**価格**:$11,000
解説:標準型コンバットシェルに取り付けることができるアーム。アームを巨大な可動翼に取り替えるものである。したがって、シルエットは直立した鳥のごとくになる。かならず両腕を換装しなければならない。価格は両腕分。
　このアームは手に武器を持てない。[飛行状態]のREFが+7される。ウィングアームには(20)のハードポイントがふたつ取り付けられている。このアームを使って素手で格闘した場合、かならず破壊される。

東都JCN
エクステンドアーム

種別:CS用アーム
タイミング:常時　**価格**:$1,000
解説:すべてのコンバットシェルに取り付けることができるアーム。手首の付け根から2メートルほど伸ばすことができる。
　Ⅰ類、Ⅱ類、Ⅲ類、Ⅴ類、Ⅵ類、Ⅷ類のうちで、手持ち可能でENC8以上のものを扱うことができる。伸ばした状態で攻撃を行なうと、かならず破壊される。

東都JCN
インペイルアーム

種別:CS用アーム
タイミング:常時　**価格**:$2,000
解説:すべてのコンバットシェルに取り付けることができるアーム。エクステンドアームの延長機能を攻撃に使用するもの。
Ⅰ類、Ⅱ類、Ⅲ類、Ⅴ類、Ⅵ類、Ⅶ類のうちで、手持ち可能でENC8以上のものを扱うことができる。このアームを使って素手で攻撃した場合、火力に+20する。

ワイズジャパン
格闘戦用アーム

種別:CS用アーム
タイミング:常時　**価格**:$20,000
解説:すべてのコンバットシェルに取り付けることができるアーム。格闘戦に耐える頑丈なフレームと上質の人工筋肉を備えている。。Ⅰ類、Ⅱ類、Ⅲ類、Ⅴ類、Ⅵ類、Ⅶ類のうちで、手持ち可能でENC8以上のものを扱うことができる。
このアームを使って白兵攻撃を行なった場合、火力に+40する。

ハインガット
インパクトアーム

種別:CS用アーム
タイミング:オートアクション
価格:$1,000
解説:すべてのコンバットシェルに取り付けることができるアーム。液体炸薬カートリッジを使って上腕をスライドさせ、パンチの威力を上昇させる。Ⅰ類、Ⅱ類、Ⅲ類、Ⅴ類、Ⅵ類、Ⅶ類のうちで、手持ち可能でENC8以上のものを扱うことができる。
命中判定の前に使用を宣言し、そのメインプロセス中、素手の火力に+40する。5回まで使用でき、予備カートリッジは$500、ENC20。

エルマ
ジェットナックル

種別:CS用アーム
タイミング:オートアクション
価格:$5,000
解説:すべてのコンバットシェルに取り付けることができるアーム。ジェットエンジンを使って拳自体を加速して殴打する。Ⅰ類、Ⅱ類、Ⅲ類、Ⅴ類、Ⅵ類、Ⅶ類のうちで、手持ち可能でENC8以上のものを扱うことができる。
命中判定の前に使用を宣言し、そのメインプロセス中、素手の火力に+80する。1回まで使用でき、予備カートリッジは$2,000、ENC10。

ワイズアメリカ
ライジングブラスト

種別:CS用アーム
タイミング:オートアクション
価格:$50,000
解説:すべてのコンバットシェルに取り付けることができるアーム。高周波を輻射放出することによって対象のメカニックを強制的に圧壊させる。試作段階のため、出力は不安定。Ⅰ類、Ⅱ類、Ⅲ類、Ⅴ類、Ⅵ類、Ⅶ類のうちで、手持ち可能でENC8以上のものを扱うことができる。
このアームによる素手攻撃が命中した時に宣言する。対象の装甲を無視する。この装備は1シーンに1回まで使用できる。

アストラル・ノリンコ
CAWSアーム

種別:CS用アーム
タイミング:常時　**価格**:$600
解説:すべてのコンバットシェルに取り付けることができるアーム。上腕部にオートショットガンを内蔵するアーム。アームとしての性能は標準型アームと変わらないが、CAW54(MHE、P084)が内蔵されている。CAW54は〈重火器〉技能で扱うものとする。

アストラル・ノリンコ
ファイナルストライク

種別:CS用アーム
タイミング:常時　**価格**:$2,000
解説:すべてのコンバットシェルに取り付けることができるアーム。掌の中央部に13㎜ライフルを仕込んだアーム。最後の切り札として使用されることが多い。アームとしての性能は標準型に準じる。
13㎜ライフルのデータは、低反動APガン(MHE、P085)に準じるものとする。13㎜ライフルは〈重火器〉技能で扱うものとする。

ダリオノフ
ガトリングアーム

種別:CS用アーム(武器腕)
タイミング:常時　**価格**:$10,000
解説:標準型および重コンバットシェルに取り付けることができるアーム。アーム全体が7.62㎜ミニガン(MHE、P089)に換装されている。主に対空射撃や歩兵掃討に使用される。武器腕にしては安価なのがメリット。

トライクロン
バズーカアーム

種別:CS用アーム(武器腕)
タイミング:常時　**価格**:$9,000
解説:標準型および重コンバットシェルに取り付けることができるアーム。アーム全体がロケットランチャーに換装されている。作りは単純だが頑丈で扱いやすい。ロケットランチャーのデータは203㎜ロケットポッド(MHE、P091)を使用。ただし装弾数は8。予備弾の価格は$8,000、ENC80。

IMI
バルカンアーム

種別:CS用アーム(武器腕)
タイミング:常時　**価格**:$43,000
解説:標準型および重コンバットシェルに取り付けることができるアーム。アーム全体が20㎜バルカン(MHE、P089)に換装されている。武器腕としてはもっとも普及したモデル。

ライナックス
ミサイルコンボアーム

種別:CS用アーム(武器腕)
タイミング:常時　**価格**:$40,000
解説:標準型および重コンバットシェルに取り付けることができるアーム。アーム全体がミサイルランチャーポッドに換装されている。ミサイルのデータはATMランチャー"エピメテウス"(MHE、P091)を使用。ただし装弾数は8。予備弾の価格は$25,000、ENC60。

東都JCN
マシンカノンアーム

種別:CS用アーム(武器腕)
タイミング:常時　**価格**:$80,000
解説:標準型および重コンバットシェルに取り付けることができるアーム。アーム全体が30㎜機関砲(MHE,P089)に換装されている。30㎜ライフルに比べて射程、弾数ともにはるかに多いのが特徴。

CS用ザック

ザックはコンバットシェルの汎用性をあらわす最大のもので、コンバットシェルの[illegible]が使用できる。[illegible]型、重コンバットシェルには装備できない。ザックは戦闘中には換装できないが、マスコンバット時はアナライズプロセスで換装できる。

いかなる場合でも複数のザックを装備することはできない。すべてのブースターによって[飛行状態]になるザック類は、[illegible]の間、スタンバイモードであっても機動回避を行なうことができる。

ロケットブースター(D)
各社

ENC:70
SUV:J　**電子SUV**:P
価格:$1,000　**燃料**:2
機動性:A　**REF修正**:REF×4
MV修正:MV×100
ACL:+40　**BRK**:+0
解説:型落ちしたロケットブースター。サイズばかりバカでかくてほとんど飛行していられない、今の目から見るとお粗末な代物である。
燃料ターンの間[飛行状態]になる。

コマンドザック
ボッシュ

ENC:70
SUV:K　**電子SUV**:P
価格:$10,000　**燃料**:4
機動性:A　**REF修正**:REF×4
MV修正:MV×100
ACL:+40　**BRK**:+0
解説:ENC20までの予備弾倉2つ、またはENC40までの手持ち火器ひとつを兵装TPを使わずにつり下げておくことが出来る。つり下げた装備はザックが破壊されない限り破壊されない。
燃料ターンの間[飛行状態]になる。

ロケットブースターライト
グリフィス

ENC:50
SUV:H　**電子SUV**:P
価格:$20,000　**燃料**:4
機動性:A　**REF修正**:REF×4
MV修正:MV×100
ACL:+40　**BRK**:+0
解説:極限まで小型化したロケットブースター。少しでも装甲に重量を割り振りたい強襲用CSなどに採用される。燃料ターンの間[飛行状態]になる。

ラムジェットブースター
フラゼッタ

ENC:100
SUV:H　**電子SUV**:P
価格:$100,000　**燃料**:9
機動性:A　**REF修正**:REF×4
MV修正:MV×150
ACL:+60　**BRK**:+0
解説:コンバットシェルを亜音速まで加速するために開発された巨大なブースターユニット。使用中は[飛行状態]となる。使用中は毎クリンナップに3点の燃料を消費し、燃料が0になると使用不能になる。

高機動ブースターライト
モノグッズ

ENC:50
SUV:I　**電子SUV**:P
価格:$50,000　**燃料**:5
機動性:A　**REF修正**:REF×8
MV修正:MV+10
ACL:+30　**BRK**:+30
解説:高機動ブースターを軽量化し、よりコンパクトにまとめあげた新型ザック。燃料1点あたり3ターンの高速戦闘が可能。飛行はできないが、水上や沼地を移動できる。この装備はマニューバ使用に際して高機動ブースターザックとみなされる。

強化型高機動ブースター
クロノゴル

ENC:100
SUV:J　**電子SUV**:P
価格:$120,000　**燃料**:8
機動性:A　**REF修正**:REF×10
MV修正:MV×50
ACL:+50　**BRK**:+50
解説:高機動戦闘能力と加速力の並立を目指した新世代の高機動ブースターザック。燃料1点あたり3ターン持続する。飛行はできないが、水上や沼地を移動できる。この装備はマニューバ使用に際して高機動ブースターザックとみなされる。

ダッシュローラーザック
東都JCN

ENC:40
SUV:K　**電子SUV**:K
価格:$10,000　**燃料**:−
機動性:B　**REF修正**:REF×3
MV修正:MV×20
ACL:+20　**BRK**:+5
解説:大型のホイールタイヤを装備したザック。使用時はコンバットシェルがザックにもたれかかる形でローラーを駆動させる。ホバーザックほどの機動性は見込めないが頑丈で軽量なのが売り物。最大2時間まで使用可能。

ハイドロザック
ララー=シュタイン

ENC:60
SUV:F　**電子SUV**:P
価格:$5,000　**燃料**:−
機動性:B　**REF修正**:REF×3
MV修正:MV×20
ACL:+20　**BRK**:+0
解説:大型の高速ウォータージェットを装備し、水中で素早く移動できるザック。水中ないし水上でのみ使用できる。水中用ライトも装備しており、10mまでを照らし出すことができる。水深40mまで潜行できる。

ワイヤーザック
新犬神精機

ENC:70
SUV:K　**電子SUV**:P
価格:$10,000　**燃料**:−
機動性:C
REF修正:−　**MV修正**:−
ACL:−　**BRK**:−
解説:同社のアクトポッド用ワイヤーランチャーを改造したワイヤーガンユニットを背負うザック。ハードポイント(30)を持ち、肩ないしは腰に火器をマウントできる。加えて、ハードパック10相当の弾薬ポーチ2つが取り付けられている。

ホバーザック・カスタム
ワイズジャパン

ENC:60
SUV:E　**電子SUV**:P
価格:$9,000　**燃料**:−
機動性:A
REF修正:REF×6　**MV修正**:MV×30
ACL:+30　**BRK**:+10
解説:燃料電池の改良やホバーノズルの小型化などによって、より小型軽量かつ長時間使用できるようになったホバーザック。最大稼働時間は1時間ほどで、それを過ぎると1日かけてコンバットシェルから充電する必要がある。

フォールディングカノンザック
オムニカ

ENC:110
SUV:K　**電子SUV**:P
価格:$70,000　**燃料**:2
機動性:A　**REF修正**:REF×4
MV修正:MV×100
ACL:+40　**BRK**:+0
解説:折りたたみ式の55㎜オートキャノン(MHE、P089)を装備したザック。ハードパック40相当の弾薬ポーチが取り付けられている。これは、$100の改造費でハードパック20×2に変更できる。燃料ターンの間、[飛行状態]になる。

トライクロン
レールカノンザック
ENC:90
SUV:J　**電子SUV**:P
価格:$35,000　**燃料**:2
機動性:A　**REF修正**:REF×4
MV修正:MV×100
ACL:+40　**BRK**:+0
解説:30mmレールカノンを装備したザック。データは30mmロックガンF−556(MHE、P090)を使用する。簡易ロケットブースターが装備されており、燃料ターンの間［飛行状態］になる。レールカノンを使用するために移動モードを切り替える必要はない。

東都JCN
ビームキャノンザック
ENC:70
SUV:J　**電子SUV**:P
価格:$100,000　**燃料**:2
機動性:A　**REF修正**:REF×4
MV修正:MV×100
ACL:+40　**BRK**:+0
解説:小型ビームキャノンを装備したザック。ビームキャノンのデータは60mmビームキャノン(MHE、P092)を使用する。簡易ロケットブースターが装備されており、燃料ターンの間［飛行状態］になる。ロケットを使用するために移動モードを切り替える必要はない。

ワイズアメリカ
Yザック
ENC:80
SUV:J　**電子SUV**:P
価格:$60,000　**燃料**:2
機動性:A　**REF修正**:REF×4
MV修正:MV×100
ACL:+40　**BRK**:+0
解説:大型ソリッドシューター(P065、装弾数10)とMPLS(MHE、P085)を装備したロケットブースターザック。燃料ターンの間［飛行状態］になる。搭載された兵器を使用するために移動モードを切り替える必要はない。武器の使用には〈搭載火器〉技能を用いること。

新大洋精機
FASTパック
ENC:100
SUV:G　**電子SUV**:P
価格:$60,000　**燃料**:4
機動性:A　**REF修正**:REF×4
MV修正:MV×100
ACL:+40　**BRK**:+0
解説:ミサイルランチャーと一体化したザック。別名スーパーザックとも呼ばれる。データはマイクロミサイルポッド(P067)を使用する。ロケットブースターが装備されており、燃料ターンの間［飛行状態］になる。マイクロミサイルを使用するために移動モードを切り替える必要はない。

ボストーク
対空砲撃ザック
ENC:80
SUV:J　**電子SUV**:P
価格:$80,000　**燃料**:−
機動性:−
REF修正:−　**MV修正**:−
ACL:−　**BRK**:−
解説:30mm機関砲(MHE、P089)を左側に、右側にSAMランチャー"ヒュペリオン"(MHE、P091)2発を装備した対空砲撃用のザック。CS戦隊の守護神として活躍する。このザックに搭載された武器による［飛行状態］の対象への攻撃は、機動性による不利な修正を無視できる。

ライナックス
ロケットポッドザック
ENC:160
SUV:K　**電子SUV**:P
価格:$18,000　**燃料**:2
機動性:A　**REF修正**:REF×4
MV修正:MV×100
ACL:+40　**BRK**:+0
解説:20連装60mmロケットポッドを装備したザック。ロケットポッドのデータは8連ロケットポッド(P067)を使用するが、弾数は20とする。簡易ロケットブースターが装備されており、燃料ターンの間［飛行状態］になる。ロケットを使用するために移動モードを切り替える必要はない。

アストラダイン
電子戦用ザック
ENC:100
SUV:F　**電子SUV**:N
価格:$20,000　**燃料**:2
機動性:A　**REF修正**:REF×4
MV修正:MV×100
ACL:+40　**BRK**:+0
解説:CSD×2、ALPD×2、ECMポッドB、チャフポッドL、フレアポッドLを装備したザック。簡易ロケットブースターが装備されており、燃料ターンの間［飛行状態］になる。電子戦装備を使用するために移動モードを切り替える必要はない。

アストラダイン
ターボザック
ENC:90
SUV:K　**電子SUV**:P
価格:$8,000　**燃料**:−
機動性:−
REF修正:REF+5　**MV修正**:MV+5
ACL:+0　**BRK**:+0
解説:このザックの移動修正は、機体そのもののデータを修正する。ダッシュローラーなどを使用する場合も、修正後の数値を元にして移動力を算出できる。ハードポイント(30)を持ち、肩ないしは腰に火器をマウントできる。加えて、ハードパック10相当の弾薬ポーチ2つが取り付けられている。

猿紅
コンテナザック
ENC:80
SUV:M　**電子SUV**:−
価格:$5,000　**燃料**:−
機動性:−
REF修正:−　**MV修正**:−
ACL:−　**BRK**:−
解説:きわめて頑丈なコンテナユニット。貨物TP70を持ち、中にさまざまな荷物をしまっておくことができる。コンテナザックのSUVはMとする。この装備はコンテナとしても扱われる。

北京電脳
サバイバルザック
ENC:80
SUV:J　**電子SUV**:−
価格:$3,000　**燃料**:−
機動性:−
REF修正:−　**MV修正**:−
ACL:−　**BRK**:−
解説:長距離行軍用に開発されたザック。コンバットシェルに腰を下ろさせ、ザックを展開することで、快適な二階建ての簡易テントとして使用できる。このテントは4人用だが、無理をすれば6人まで詰め込める。また貨物TP30を持ち、手荷物を携行できる。

クロノゴル
消火剤ザック
ENC:70
SUV:J　**電子SUV**:−
価格:$15,000　**燃料**:−
機動性:−
REF修正:−　**MV修正**:−
ACL:−　**BRK**:−
解説:電気火災や化学火災にも対応できる消火剤と、水タンクがセットになったもの。肩のノズルから15mの距離まで発射可能だが、ノズルを引き出してCSの手で運用することもできる。約500リットルほどの消火剤容量を持ち、10階建てのビル火災程度なら鎮火できる。

クロノゴル
パラシュートザック
ENC:60
SUV:G　**電子SUV**:P
価格:$1,000　**燃料**:−
機動性:−
REF修正:−　**MV修正**:−
ACL:−　**BRK**:−
解説:落下距離の問題や静粛性の問題などから、ロケットブースターが使用できない場合に使用されるパラシュートザック。パラシュート自体は降下後に切り離す。手持ち武器のラックがついており、ENC30までの手持ち武器をTPを消費せずキャリングできる。

ターミナル

SUV：C（100以上のものは）[illegible]

広大なネットに接続するためのデバイス、それがターミナルである。[illegible]電脳によってネットに接続されているとは[illegible]そのものがターミナルであるとは言える。とはいえ、外付けのハードウェアは[illegible]デバイスとして社会のあらゆる場所で[illegible]されている。

ターミナルを[illegible]使用する場合は、[illegible]

不時電工
FJ3300

種別：大型ターミナル
ENC：95　**REF**：30　**MEM**：110
電子SUV：J　**スロット**：3
価格：$95,000
解説：省スペース、低電力、高い処理能力を売り物に小規模オフィスをターゲットに発売されたFJシリーズの最新モデル。

オルターン
オーディン105

種別：大型ターミナル
ENC：150 **REF**：40　**MEM**：130
電子SUV：K　**スロット**：3
価格：$200,000
解説：処理速度を最優先にしたことで知られる"オーディン"シリーズの最新モデル。"ミーミル"シリーズよりも尖った設計で、熱狂的なファンを持つ。

北京電脳
電界K8

種別：大型ターミナル
ENC：135 **REF**：33　**MEM**：300
電子SUV：J　**スロット**：5
価格：$210,000
解説：拡張性の高さと大容量のメモリを売り物にした北京電脳の新製品。処理速度は腕でカバー、というベテラン向け。

シェンロン
ティエンルン

種別：パーソナルデッキ
ENC：4　**REF**：50　**MEM**：100
電子SUV：G　**スロット**：1
価格：$75,000
解説：処理速度の速さには圧倒的な評価のあるパーソナルデッキ。拡張性やメモリにはその分負荷がかかっているが、高速必殺を旨とするネットライナーに圧倒的な評価を受けている。

トライクロン
ウォーロックV340

種別：パーソナルデッキ
ENC：3　**REF**：38　**MEM**：100
電子SUV：J　**スロット**：3
価格：$100,000
解説：ウォーロックシリーズの最上位モデル。2160年に発売された最新モデルで、ショップでは品薄が続いている。ウォーロックシリーズ定番の防壁強度がさらに強化されているのが売り物。

ドリーム・ドミナンツ
ボディガード

種別：パーソナルデッキ
ENC：10　**REF**：34　**MEM**：45
電子SUV：G　**スロット**：2
価格：$65,000
解説：自衛システム組み込み型パーソナルデッキ、という触れ込みで売り出された軍用・ハンター用デッキ。ライフル型をしており、内部に銃撃モジュールを組み込める。

ENC7までのⅠ類、Ⅱ類火器を組み込める。組み込んだ火器はオプションを装備できず、ENCに数えない。このデッキはサイバーパーツに組み込めない。

パラメシウム企画
トレビゾント

種別：パーソナルデッキ
ENC：10　**REF**：38　**MEM**：100
電子SUV：G　**スロット**：3
価格：$45,000
解説：防弾アタッシェケースにOEM生産のウォーロックV240を組み込んだ、パラメシウム企画お得意のアイデア商品。

［手持ち：片手］で［種別：盾］のⅥ類武器としても扱う。火力は〈物〉STR、限界火力は105。セットアップに盾としての使用を宣言すると、REFが半減する代わりに胴体と持っている腕に対する命中時に限って物理属性に対する装甲値が+20される。

GMT
グランコムV

種別：パーソナルデッキ
ENC：1　**REF**：33　**MEM**：80
電子SUV：G　**スロット**：1
価格：$30,000
解説：ライターほどのサイズしかない、超小型パーソナルデッキ。いわゆるマイクロデッキで、モニターやキーボードのような親切なインターフェースは存在せず、電脳との直結のみで操作する完全にプロユースの製品だ。

猿紅
ミーコン-77

種別：パーソナルデッキ
ENC：1　**REF**：45　**MEM**：170
電子SUV：I　**スロット**：1
価格：$200,000
解説：同社のマシンMGZZシリーズに匹敵する超高性能を持つパーソナルデッキ。ポケットに収まるほどのサイズでこれだけの性能をたたき出す猿紅の技術力は世界を驚愕させた。

アンダ・マルカ
カレン

種別：セルラーターミナル
ENC：1　**REF**：2　**MEM**：10
電子SUV：F　**スロット**：2
価格：$5,000
解説：独自設計によって基本パーツを外装と一体化させ、内部はほぼオプション搭載用のがらんどう、というアグレッシブな設計のセルラーターミナル。一部マニアに爆発的に売れ、無改造のカレンを持っているユーザーなどいないのではないかと噂されている。

アシュプール
リース

種別：セルラーターミナル
ENC：1　**REF**：3　**MEM**：20
電子SUV：R　**スロット**：1
価格：$2,000
解説：一般向けというにはあまりにもオーバースペックなセキュリティ能力を有したフランス製セルラーターミナル。一部のハンターに熱狂的な愛好者を持つ。

ターミナルオプション

SUV:G

CS用アクセサリはコンバットシェル、重コンバットシェル、可変型コンバットシェル、アクトボットのみが使用できる。このうち(兵装)とあるものは兵装TPを使って、(HP)とあるものはハードポイントを使って取り付ける。

CS用アクセサリは[illegible]兵装とみなされる。ただし、マニューバーカードは攻撃の対象にならないものとする。

猿紅 オキヤマ型サイコチップ

種別:サイコチップ　**タイミング**:常時
価格:$50,000
解説:あくまでマテルフォームの性能にこだわったサイコチップ。《マテルフォーム》を使用している状態でも、ネットワークアクションに含まれないメジャーアクションが可能になる。行動順については、ターミナル、本人、搭乗しているメカニックの【REF】で最低のものを適用する。

このオプションを取り付けたターミナルは【MEM】がマイナス50される。【MEM】50未満のデッキには搭載できない。

トルテック ピコ加速型サイコチップ

種別:サイコチップ　**タイミング**:常時
価格:$12,000
解説:マテルフォームにつきまとう物理行動への制限をカバーするため、ハンター向けに売り出されたサイコチップの草分け。《マテルフォーム》を使用していない状態でも、ウェポンソフト、マジックソフト、アーマーソフトが使用可能になる。

このオプションを取り付けたターミナルは【MEM】がマイナス30される。【MEM】30未満のデッキには搭載できない。

アシュプール ホロスキャナー

種別:その他　**タイミング**:常時
価格:$8,000
解説:1立方mほどのサイズの物体をスキャンし、ホログラムにすることができるスキャナーカメラ。

これを取り付けたターミナルのENCは+1される。撮影したホログラムは【MEM】1のユーティリティソフトとみなす。

アシュプール ホロプロジェクション

種別:その他　**タイミング**:常時
価格:$10,000
解説:ネットワークからダウンロードしたホロデータや、ホロスキャナーで撮影したホログラムを投影するためのシステム。12畳の部屋ならすべて覆うことができる。2D映像や写真も投影可能。

これを取り付けたターミナルのENCは+8される。

エレクトラスト 冷却用クーラー(S)

種別:その他　**タイミング**:常時
価格:$2,000
解説:パーソナルデッキに取り付けることができる冷却用のクーラーユニット。砂漠や熱帯での特殊作戦に用いられる。

取り付けたパーソナルデッキによるネットワークアクションは、酷暑によるペナルティを受けない。これを取り付けたターミナルのENCは+5される。

エレクトラスト 冷却用クーラー(L)

種別:その他　**タイミング**:常時
価格:$10,000
解説:大型ターミナルに取り付けることができる冷却用のクーラーユニット。砂漠や熱帯での特殊作戦に用いられる。

取り付けた大型ターミナルによるネットワークアクションは、酷暑によるペナルティを受けない。これを取り付けたターミナルのENCは+30される。

猿紅 極地用シールド(S)

種別:その他　**タイミング**:常時
価格:$3,000
解説:パーソナルデッキに取り付けることができる対極地用ユニット。猛烈なブリザードや寒気、氷片などによるターミナルへのダメージを最小限に食い止める。

取り付けたパーソナルデッキによるネットワークアクションは、寒冷によるペナルティを受けない。これを取り付けたターミナルのENCは+5される。

猿紅 極地用シールド(L)

種別:その他　**タイミング**:常時
価格:$15,000
解説:大型ターミナルに取り付けることができる対極地用ユニット。猛烈なブリザードや寒気、氷片などによるターミナルへのダメージを最小限に食い止める。

取り付けた大型ターミナルによるネットワークアクションは、寒冷によるペナルティを受けない。これを取り付けたターミナルのENCは+30される。

GMT ディスタンスアラーム

種別:その他　**タイミング**:常時
価格:$1,000
解説:ターミナルに取り付ける動体センサー。電子意識体として登場している場合、"本体"であるターミナルの半径20mに誰かが接近したら知らせてくれる。カメラなどと連動することもできる。

これを取り付けたターミナルのENCは+2される。

各社 プリンタ

種別:その他　**タイミング**:常時
価格:$300
解説:データを合成紙に印字するプリンタ。スキャナつき。今時印刷、と笑う者も多いが、印刷したデータはハッキングでは盗めないため、防衛手段としては非常に有益である。

これを取り付けたターミナルのENCは+6される。

エルメシオン ファイナルチョイス

種別:オートアクション　**タイミング**:常時
価格:$1,000
解説:機密防衛用の超小型プラスチック爆弾。中のデータストレージもろとも木っ端みじんに吹き飛ばす。認証を受けていない対象が取り付けたターミナルにMO以上のダメージを与えず内部データにアクセスした時、あるいは使用者からの外部入力で起動する。

爆発は〈物〉85/45(範)の固定ダメージ。命中率は100%とする。

ウェポンソフト

コアストライクを行なうための攻撃用ソフトウェア。[illegible]

テクノニクス
シルバーダガー

種別：ウェポンソフト
MEM：15　**火力：**〈電〉10＋MC
アクシデント値：94　**価格：**$1,500
命中修正：0　**限界：**260
解説：コンパクトで扱いやすいウェポンソフト。自我を持たないC級AIであるプロテクションモンスターに対して強力な威力を発揮する。
　対象がプロテクションモンスターである場合、（追加被害：シフト1）を得る。
　サイバーイメージは白銀のダガー。

テクノニクス
シルバーソード

種別：ウェポンソフト
MEM：30　**火力：**〈電〉20＋MC
アクシデント値：93　**価格：**$30,000
命中修正：0　**限界：**260
解説：対プロテクションモンスター特化型のウェポンソフト。タフなプロテクションを確実に侵食できる。
　対象がプロテクションモンスターである場合、（追加被害：シフト2）を得る。
　サイバーイメージは白銀の剣。

テクノニクス
ミスリルソード

種別：ウェポンソフト
MEM：75　**火力：**〈電〉20＋MC
アクシデント値：90　**価格：**$100,000
命中修正：0　**限界：**300
解説：対プロテクションモンスター用ウェポンソフト、シルバーシリーズの最上位モデル。プロテクションの擬似自我境界線を侵食し、崩壊させる。
　対象がプロテクションモンスターである場合、その装甲値を無視し、（追加被害：シフト2）を得る。
　サイバーイメージはルーン文字が複雑に刻まれた銀の剣。

エレクトラスト
シャムシール

種別：ウェポンソフト
MEM：65　**火力：**〈電〉50＋MC
アクシデント値：90　**価格：**$40,000
命中修正：0　**限界：**300
解説：必殺の威力を追求して開発されたウェポンソフト。ときおり想定スペック以上の性能を発揮するある種のバグが発生する。
　このウェポンソフトを使用した命中判定にクリティカルした場合、対象の装甲値を無視してダメージを算出する。
　サイバーイメージは両手持ちの曲刀。

エレクトラスト
アサシンダガー

種別：ウェポンソフト
MEM：10　**火力：**〈電〉45＋MC
アクシデント値：80　**価格：**$150,000
命中修正：0　**限界：**300
解説：マイクロデッキ向けに極端にコンパクト化したウィングソード。威力はバツグンだが、バグの多さは相変わらず。
　サイバーイメージは毒をしたたらせたナイフ。

テンペル
カンプピストル

種別：ウェポンソフト
MEM：45　**火力：**〈電〉20
アクシデント値：94　**価格：**$4,500
命中修正：0　**限界：**300
解説：ヴィークルの制御システムに対して複合ワームを打ち込むウェポンソフト。
　対象がメカニックおよびマシーンのエネミーである場合、（追加被害：シフト1）を得る。
　サイバーイメージは大型の対戦車弾頭を取り付けた拳銃。

テンペル
パンツァーファウスト

種別：ウェポンソフト
MEM：75　**火力：**〈電〉40
アクシデント値：85　**価格：**$50,000
命中修正：−50　**限界：**350
解説：ヴィークルの制御システムに対して重複合ワームを打ち込むウェポンソフト。
　対象がメカニックおよび機械のエネミーである場合、（追加被害：シフト1）を得る。
　サイバーイメージは大型の対戦車ランチャー。

テンペル
フリーガーファウスト

種別：ウェポンソフト
MEM：100　**火力：**〈電〉40
アクシデント値：85　**価格：**$150,000
命中修正：0　**限界：**350
解説：カンプピストルをさらに発展させ、ワームを同時に6発打ち込むことで完璧な掌握を試みるウェポンソフト。
　対象がメカニックおよびマシーンのエネミーである場合、（追加被害：シフト1）を得る。
　サイバーイメージは6連装ロケットランチャー。

猿紅
クサリガマ

種別：ウェポンソフト
MEM：70　**火力：**〈電〉10
アクシデント値：85　**価格：**$125,000
命中修正：0　**限界：**250
解説：火器管制システムの掌握能力に特化した軍用ウェポンソフト。あらゆる兵装のプロテクトを瞬時に無力化できる。
　対象が武器である場合、（追加被害：シフト3）を得る。
　サイバーイメージは鎖鎌。

オルメック・デルトラ
ショックカノン

種別：ウェポンソフト
MEM：100　**火力：**〈電〉80
アクシデント値：92　**価格：**$65,000
命中修正：0　**限界：**300
解説：強力な即効性ワームを複数発同時に打ち込むウェポンソフト。すべてが同時に発動すれば防壁を内部から自壊させられるが、それに失敗した場合でも外的破壊によって防壁を侵食する。
　このウェポンソフトを使用した命中判定にクリティカルした場合、対象の装甲値を無視してダメージを算出する。
　サイバーイメージは三連の大型砲。

シンクレア
ボルトアクション

種別：ウェポンソフト
MEM：50　**火力：**〈電〉40
アクシデント値：00　**価格：**$50,000
命中修正：0　**限界：**350
解説：いかなる状況でもバグや誤動作を起こさない、を売り文句に開発されたウェポンソフト。絶対に失敗の許されない軍やヴェーダなどのハッカー部隊に採用されている。
　サイバーイメージはボルトアクションライフル。

アーマーソフト

自己の周囲に電子的な防壁を展開し、ターミナルに対する電子攻撃を軽減するソフトウェア。サイバーイメージに対して文字通り甲冑のようなイメージを与える。

オルメック・デルトラ ルーンアーマー

種別：アーマーソフト
MEM：30　**装甲：**20
価格：$20,000
解説：複雑なルーン文字の刻まれた甲冑、というサイバーイメージを持つアーマーソフト。嘘か誠か、そのルーン文字は実際にⅢプレックスの魔術師が刻んだもので、霊的防御力を持つという。
　使用中、〈心〉属性に対して20点の装甲値を得る。

オルメック・デルトラ ルーンガーダー

種別：アーマーソフト
MEM：75　**装甲：**40
価格：$100,000
解説：ルーンアーマーをさらに発展させたアーマーソフト。アーマーソフトそのものの性能は凡庸、というより同価格帯のソフトより劣悪だが、呪的防御にはあなどれないものがある、とⅢプレックスのハンターはいう。
　使用中、〈心〉属性に対して40点の装甲値を得る。

テクノニクス ミスリルチェイン

種別：アーマーソフト
MEM：40　**装甲：**60
価格：$300,000
解説：大幅な軽量化を達成したアーマーソフト。主にマイクロデッキでの使用を見越している。
　サイバーイメージは白銀の鎖かたびら。

テクノニクス マジックアーマー

種別：アーマーソフト
MEM：75　**装甲：**40
価格：$100,000
解説：同社の"スーツアーマー"に自己診断修復プログラムを追加したアーマーソフト。触れ込みではあらゆる状況から即座に復帰するとされているが、実際にはそこまで確実ではない。
　使用中、電子防御にクリティカルした場合、使用者が受けている電子損傷が完全に回復する。

テクノニクス リフレクトアーマー

種別：アーマーソフト
MEM：80　**装甲：**40
価格：$150,000
解説：マジックソフトをコピーし反射するアーマーソフト。違法コピーではないかとして多数の訴訟対策を余儀なくされ、そのため機能がそぎ落とされたことから安定性が悪い。
　マジックソフトに対する電子防御にクリティカルした場合、その最終火力を対象に反射する。対象は通常のルールどおりリアクションが可能。

シンクレア トレンチコート

種別：アーマーソフト
MEM：80　**装甲：**40
価格：$120,000
解説：自身ではなく、他のターミナルに対する電子攻撃に迅速に防壁を展開することを目的としたアーマーソフト。軍のハッカー部隊が用いる。
　これを装備して《電界の守護者》を使用した場合、最終火力に−40してダメージを算出することができる。

エレクトラスト ホーリーローブ

種別：アーマーソフト
MEM：90　**装甲：**40
価格：$150,000
解説：使用者の精神的ストレスの保護に重点を置いたアーマーソフト。過酷な環境に置かれることが多いハンターをターゲットに開発された。
　1ラウンドに1回、使用者は〈精神防壁〉にSR2を得てロールできる。

トライクロン ホロスーツ

種別：アーマーソフト
MEM：100　**装甲：**80
価格：$200,000
解説：全身に企業の広告が投影されるアーマーソフト。高性能な装備を使うハンターを広告塔として使うことでwin－winの関係を狙った商品。
　サイバーイメージは全身に広告をホロ投影したボディスーツ。1シナリオに1回、使用者がクリティカルした直後に広告の使用を宣言することで、$500×1D100が得られる。

アーク ブックオブワーム

種別：アーマーソフト
MEM：40　**装甲：**60
価格：$40,000
解説：人間では耐えられないレベルで電脳とシステムの融合を進めることで防壁強度を高めたアーマーソフト。このアーマーソフトはAIないしアイオーンのサイドスタンスを持たないキャラクターには使用できない。
　サイバーイメージは魔道書。

アーク ネームレスカルト

種別：アーマーソフト
MEM：80　**装甲：**90
価格：$400,000
解説：電脳意識体と一体化することによって防壁強度だけでなく、心理的防衛をもはかるアーマーソフト。このアーマーソフトはAIないしアイオーンのサイドスタンスを持たないキャラクターには使用できない。
　サイバーイメージは魔道書。使用中、〈心〉属性に対して60点の装甲値を得る。

アーク ヴォイスオブナイト

種別：アーマーソフト
MEM：150　**装甲：**120
価格：$400,000
解説：仮装十一次元空間に意識を転移させることで、人類レベルの意識体ではアクセスできないほどの防壁強度を持つアーマーソフト。このアーマーソフトはAIないしアイオーンのサイドスタンスを持たないキャラクターには使用できない。
　サイバーイメージは魔道書。

マジックソフト

かつて[illegible]ソフト[illegible]と呼ばれていたものの発展型。[illegible]ソフトで、[illegible]できる。[illegible]と呼ばれている。[illegible]メージが[illegible]されて[illegible]。
ただし、[illegible]と書いてある[illegible]、使用すると[illegible]する。

エレクトラスト
フレイムオーブ

種別：マジックソフト
MEM：5　**火力**：〈電〉155
アクシデント値：96　**価格**：$500
命中修正：0　**限界**：155
解説：ファイアオーブのアップデートバージョン。対象に固定ダメージを与える。
　サイバーイメージは中に炎をたたえた水晶。使い捨て。

エレクトラスト
ライトニングオーブ

種別：マジックソフト
MEM：15　**火力**：〈電〉155
アクシデント値：96　**価格**：$7,500
命中修正：0　**限界**：155
解説：対象の防壁を断続的に貫通させ機能をマヒさせるマジックソフト。対象に固定ダメージを与える。対象が武器またはメカニックの場合、対象のDCを無視し、さらに（追加被害：シフト2）を得る。
　サイバーイメージは雷鳴を封じた水晶。

エレクトラスト
ブライトオーブ

種別：マジックソフト
MEM：20　**火力**：〈電〉175
アクシデント値：96　**価格**：$4,000
命中修正：0　**限界**：175
解説：プロテクションのアルゴリズム破壊に特化したマジックソフト。対象に固定ダメージを与える。もし対象がプロテクションまたはアイオーンの場合、（追加被害：シフト2）を得る。
　サイバーイメージは光り輝く水晶。

エレクトラスト
ビッグバンオーブ

種別：マジックソフト
MEM：40　**火力**：〈電〉255
アクシデント値：96　**価格**：$20,000
命中修正：0　**限界**：255
解説：アトミックオーブのアップデートバージョン。大幅なコストダウンが果たされ、威力向上をなしとげた。対象に固定ダメージを与える。
　サイバーイメージは紅く輝く水晶。

シンクレア
パイナップル

種別：マジックソフト
MEM：5　**火力**：〈電〉175
アクシデント値：90　**価格**：$400
命中修正：0　**限界**：175
解説：ハンドグレネードのアッパーバージョン。対象に固定ダメージを与える。対象がプロテクションモンスターの場合、火力がマイナス20される。
　サイバーイメージは手榴弾。使い捨て。

シンクレア
サンダーハンマー

種別：マジックソフト
MEM：30　**火力**：〈電〉185
アクシデント値：96　**価格**：$15,000
命中修正：0　**限界**：185
解説：防壁自体を一時的に無力化する攻性のウェポンソフト。対象に固定ダメージを与える。この電子攻撃によってLW以上のダメージを受けた対象は、シーン終了時まで、電子攻撃に対して〈電〉装甲値およびDCの効果を受けられない。
　サイバーイメージはハンマー。

王立電子研
ポイズンボム

種別：マジックソフト
MEM：5　**火力**：〈電〉155
アクシデント値：96　**価格**：$1,500
命中修正：＋10　**限界**：155
解説：対象のデータ領域を遅効性で破壊するウェポンソフト。主に意識体に有効。対象に固定ダメージを与える。対象がプロテクションをのぞくキャラクターの場合、（追加被害：シフト1）を得る。
　サイバーイメージは毒ガスの詰まったボトル。

王立電子研
ロジックボムII

種別：マジックソフト
MEM：30　**火力**：〈電〉200
アクシデント値：86　**価格**：$7,000
命中修正：－20　**限界**：200
解説：データ領域そのものを吹き飛ばしかねないほど大威力のマジックソフト。特にAIに対して有効。対象に固定ダメージを与える。さらに対象がAIまたはプロテクションモンスターの場合、対象の〈電〉装甲値を無視する。使い捨て。

龍造院電脳
ゴホウドウジ

種別：マジックソフト
MEM：20　**火力**：〈電〉225
アクシデント値：96　**価格**：$10,000
命中修正：30　**限界**：225
解説：自動追尾型マジックソフト。対象に固定ダメージを与える。使用にはマイナーアクションも消費せねばならない。
　サイバーイメージはお札。

トルテック
光子魚雷

種別：マジックソフト
MEM：80　**火力**：〈電〉305
アクシデント値：96　**価格**：$30,000
命中修正：－80　**限界**：305
解説：フォトントーピードのアッパーバージョン。命中精度を向上させるのではなく火力を増強させる無謀な設計は世界を瞠目させた。対象に固定ダメージを与える。
　サイバーイメージは巨大なミサイル。使い捨て。

シェンロン
聖弓

種別：マジックソフト
MEM：30　**火力**：〈電〉135＋MC
アクシデント値：90　**価格**：$5,000
命中修正：－20　**限界**：135＋MC
解説：マインドチップの効果を受けられる変わり種のマジックソフト。対象に固定ダメージを与える。
　サイバーイメージは大型の弓。

その他のソフト

ウェポン、アーマー、マジックに分類されないあらゆるソフトウェアがここにカテゴリされる。さまざまな効果を持つソフトウェアが揃っている。GMは必要に応じてここに記載されていないソフトウェアを設定して構わない。

王立電子研
Dエクスプロージョン

種別:ユーティリティ
タイミング:マイナーアクション
MEM:15　**価格:**$10,000
解説:フレイムソウルのアッパーバージョン。より高い効果を得ることが出来る。
　使用したメインプロセスの間、使用者が行う電子攻撃の限界火力を＋100する。使い捨て。

シェンロン
神雷符

種別:ユーティリティ
タイミング:マイナーアクション
MEM:15　**価格:**$5,000
解説:マインドチップの威力をマジックソフトに加算するソフトウェア。
　使用したメインプロセスの間、使用者がマジックソフトを用いて行なう電子攻撃の火力に＋MCする。使い捨て。

ラスチトリフ
スキッドブラスター

種別:ユーティリティ
タイミング:マイナーアクション
MEM:75　**価格:**$150,000
解説:作動原理不明の脳量子波増大ソフトウェア。アイザック・ランドルフですら、「効果があるとしか言えない」とのコメントを発し物議をかもした。
　使用したメインプロセスの間、使用者が行なう《スキッドスタン》の火力および限界火力を＋MCする。

シェンロン
ホーリーウォーター

種別:ユーティリティ
タイミング:マイナーアクション
MEM:5　**価格:**$5,000
解説:システム回復用ソフトウェア。マイナーアクションで使用し、使用者がマジックソフトによって受けたダメージ以外の影響をすべて打ち消す。使い捨て。

シンクレア
キュアポーション

種別:ユーティリティ
タイミング:メジャーアクション
MEM:15　**価格:**$500
解説:電子的ダメージを回復させる自己診断・修復用ソフトウェア。メジャーアクションで使用し、視界内の対象ひとりが受けている電子LW、MWを治療する。使い捨て。

シンクレア
フェニックステイル

種別:ユーティリティ
タイミング:メジャーアクション
MEM:30　**価格:**$1,500
解説:キュアポーションのアッパーバージョン。より重篤な被害にも対応できるが、一瞬でリカバリーとはいかない。視界内の対象ひとりが受けている電子ダメージを1段階治療する。MOまで有効だが、プロテクションには一切効果がない。使い捨て。

アーク
ビームシールド

種別:ユーティリティ
タイミング:損傷決定ステップ
MEM:15　**価格:**$5,000
解説:緊急展開防壁。マジックシールドより重いが安価で使いやすい、いかにもアークらしい製品。
　視界内の対象ひとりが電子攻撃、心理攻撃によってダメージを受けた時に宣言する。最終火力値を－20する。使い捨て。

エレクトラスト
オーラバリア

種別:ユーティリティ
タイミング:損傷決定ステップ
MEM:40　**価格:**$50,000
解説:現在発売されている中ではほぼ最強クラスの緊急展開防壁。重くて高いがそれだけの使い勝手はある。
　あなたが電子攻撃によってダメージを受けた時に宣言する。最終火力値を－80し、すべての追加被害を打ち消す。使い捨て。

作者不明
福の神Ver.8.01

種別:ユーティリティ
タイミング:損傷決定ステップ
MEM:10　**価格:**$8,000
解説:プロテクションのデータを吸い出して、資金価値のあるデータに改変するプログラム。電子攻撃にMO以上のダメージを与えたときに使用を宣言すると、$500を得ることができる。使用するごとにD100し、90～00が出たら破壊される。

ラスチトリフ
バックアッパー

種別:ユーティリティ
タイミング:常時
MEM:10　**価格:**$1,000
解説:展開防壁を使用後も回収し、再構築するシェアウエア。ソフトウェアメーカーを激怒させたが、安価で便利なため、ほとんどのネットライナーが使用している。
　「タイミング：損傷決定ステップ」で使い捨てであるユーティリティソフトの使用後に使用する。そのソフトは使用しても消滅しない。使用するごとにD100し、96～00が出たら破壊される。

テクノニクス
セクレタリーシステム

種別:ユーティリティ
タイミング:常時
MEM:30　**価格:**$20,000
解説:経営補助用のB級AIシステム（自我はないが会話できるAI）。マネージメントのあらゆる分野をサポートしてくれる。
　このユーティリティを所持しているキャラクターが、交易品の売買のために行なう〈交渉〉の達成値に＋10。

インプラント

人体に内蔵する機械式サイバーウェアの総称がインプラントである。インプラントは動作の確実性、種類の豊富さ、インストール手術の容易さなどから社会のすみずみまで普及している。2170年代において一切のインプラントを身につけていない人間は、よほどの辺境タウンか、何らかの疾病でもない限り考えられないと言えるだろう。

テンペル

ブレインデッキ

種別:インプラント(U不可)
タイミング:常時
部位:頭部>脳
IS:－　**IP**:7　**SUV**:－
隠匿:1/2
価格:$15,000
解説:電脳にターミナルを組み込むサイバーウェア。ENC5までのターミナルを組み込むことができる。組み込んだターミナルは荷重制限に数えない。ターミナルの取り外し、組み込みには6時間ほどかかる。

佐川臓器

バリアヘッド(B)

種別:インプラント(U不可)
タイミング:常時
部位:頭部>脳
IS:－　**IP**:5　**SUV**:－
隠匿:1/2
価格:$15,000
解説:ホルモン制御プラントと、精神安定効果のあるバイブレーション、加えて電気的刺激によって気分を落ち着かせる効果のあるサイバーウェア。戦闘用ではなく、ストレスにさらされるビジネスパーソン向け。
　着用者の精神SUVを4ランク上昇させる。なお、バリアヘッドはランクごとに別のパーツと見なされる。そのため、より上位のパーツをインストールするには、現在のパーツをアンインストールする必要がある。

佐川臓器

バリアヘッド(A)

種別:インプラント(A専用)
タイミング:常時
部位:頭部>脳
IS:－　**IP**:8　**SUV**:－
隠匿:1
価格:$85,000
解説:脳殻そのものをホルモンプラントにすることによって脳内物質をハードウェア的に制御するサイバーウェア。いかなる状況でも冷静さを保つ必要がある軍事アナリストやエグゼクティブに愛用されている。
　着用者の精神SUVを6ランク上昇させる。なお、バリアヘッドはランクごとに別のパーツと見なされる。そのため、より上位のパーツをインストールするには、現在のパーツをアンインストールする必要がある。

シグマ

コマンドーブレイン

種別:インプラント(U不可)
タイミング:常時
部位:頭部>脳
IS:－　**IP**:6　**SUV**:－
隠匿:1/4
価格:$12,000
解説:補助電脳に組み込むサブシステム。射撃時に、電脳を介して身体機能を制御することで、最適効率の攻撃を可能にする。
　あなたが使用するⅠ類、Ⅱ類武器の火力に＋10、限界火力に＋20する。固定火力の武器にも有効。ただし、スタンドアローンの場合効果を受けられない。

シグマ

ホークアイアドバンス

種別:インプラント(U不可)
タイミング:常時
部位:頭部>脳
IS:－　**IP**:2　**SUV**:－
隠匿:1/8
価格:$3,000
解説:ホークアイ(MHE,P114)の効果を、インプラントによって得られた内蔵武器のうちで射撃攻撃を行なうものすべてにおよぼすことができるようになる射撃アシストウェア。もちろん、ホークアイ本体は別途にインストールすること。

シグマ

ホークアイブースター

種別:インプラント(U不可)
タイミング:常時
部位:頭部>脳
IS:－　**IP**:2　**SUV**:－
隠匿:1/8
価格:$2,000
解説:ホークアイ(MHE,P114)の効果を受けている銃器で遮蔽射撃を行なう場合、完全にカメラだけで視野を得ることによって、頭部を露出させることがなくなるアシストウェア。遮蔽射撃時に腕部のみが遮蔽に隠れていないものとして扱われる。ホークアイ自体は別途にインストールすること。

シグマ

スプラッシュアイ

種別:インプラント(U不可)
タイミング:常時
部位:頭部>眼
IS:－　**IP**:4　**SUV**:－
隠匿:1/2
価格:$9,000
解説:サイバーアイの内部に低出力のレーザーガンユニットを装備する隠し武器。レーザーガンユニットのデータは、タイプJ9(MHE,P82)に準じるものとする。ただし、カートリッジの交換にはメジャーアクションが必要。

メガテック

雷光眼M2170

種別:インプラント(U不可)
タイミング:常時
部位:頭部>眼
IS:－　**IP**:2　**SUV**:－
隠匿:1
価格:$2,500
解説:眼部に内蔵する動体センサ。全体的な解像度を上げるヴィジュアル・エンハンサと違い、木の葉の動きやわずかな影の変化など、"動き"に的を絞っている。
　動きが関連する、または〈隠密〉に対抗するための【PER】のARにAR2の修正を得る。

バイオジェネシス
ゴールデンタン

種別:インプラント
タイミング:常時
部位:頭部>口
IS:－ **IP**:5 **SUV**:－
隠匿:1/8
価格:$3,000
解説:味覚素子を通常の数万倍に増やし、化学検出装置などを取り付けた舌と鼻孔。単に味覚が鋭敏になるだけでなく、電脳と組み合わせて苦手な味や匂いを感じなくする、好みの味を強化するなどすることもできる。つまり、ほとんどのものを美味しく食べられる。美味しいものは、より美味しく感じられるようになる。
味覚の関わる【PER】ロールにAR4を得る。

バイオジェネシス
フレイムパフォーマーⅡ

種別:インプラント
タイミング:常時
部位:頭部>口
IS:－ **IP**:5 **SUV**:－
隠匿:1/8
価格:$2,100
解説:周囲の大気から可燃性ガスを合成し、貯蔵することで口から噴射することができるサイバーウェア。
火炎放射器としてのデータは、ファイアーボンバー(MHE、P087)に準じる。弾薬は自発的に補充できず、毎シーンの終了時に新しくチャージされるものとする。

IMI
ドルフィンスクリュー

種別:インプラント(U不可)
タイミング:常時
部位:脚部>下腿
IS:－ **IP**:12 **SUV**:－
隠匿:2
価格:$2,700
解説:ふくらはぎと足の裏にインストールする超小型スクリューと、制御用ラダーのセット。水中もしくは水上における【MV】が20となる。水中で呼吸するためには別のインプラントが必要だし、深海の水圧に耐えられるわけではない。

IMI
スライダー F-503

種別:インプラント(U不可)
タイミング:マイナーアクション
部位:脚部>下腿>足首
IS:－ **IP**:7 **SUV**:－
隠匿:1
価格:$2,000
解説:足の裏からローラーブレードを出すことが出来る装置。ローラーの展開/収納にはマイナーアクションが必要となる。使用者のMVを20に変更し、機動性をBとする。ただし、[飛行状態]の場合、この効果を受けることはできない。

IMI
スティンガー L-105

種別:インプラント(U不可)
タイミング:常時
部位:脚部>大腿(片方)
IS:－ **IP**:6 **SUV**:－
隠匿:1/4
価格:$3,000
解説:太ももの部分に増設する隠しポケット。中のものは思考トリガーで瞬時にポップアップする。隠しポケットにはENC4のものまで収めておくことができる。中に入れた装備は荷重制限に計算する。

アストラル・ノリンコ
ジェットレッグ

種別:インプラント(A専用)
タイミング:オートアクション
部位:脚部>大腿(両方)
IS:－ **IP**:15 **SUV**:－
隠匿:－
価格:$20,000
解説:小型ジェットエンジンによるジャンプ機構を脚部に組み込むシステム。
[移動]の直前、もしくはマイナーアクションの直前に使用を宣言する。その移動プロセスの間、もしくはメインプロセスの間、自身の移動による【MV】に+10、機動性をAに変更する。
この装備は1シーンに3回まで使用できる。

グリフィス
ストライクシステム(B)

種別:インプラント(U不可)
タイミング:マイナーアクション
部位:腕部
IS:－ **IP**:5 **SUV**:－
隠匿:1/4
価格:$12,000
解説:筋肉、骨、神経を電脳を介した格闘プログラムで制御することで、より精密な駆動を可能とする格闘戦アシストシステム。起動すると1シーンの間、素手および、インストールした腕に持った武器による格闘攻撃の火力に+20する。
なお、ストライクシステムはランクごとに別のパーツと見なされる。そのため、より上位のパーツをインストールするには、現在のパーツをアンインストールする必要がある。

グリフィス
ストライクシステム(A)

種別:インプラント(A専用)
タイミング:マイナーアクション
部位:腕部
IS:－ **IP**:8 **SUV**:－
隠匿:1/2
価格:$73,000
解説:電磁加速とリニアコーティングによって、音速を超える速度での格闘攻撃が可能になる。起動すると1シーンの間、素手および、インストールした腕に持った武器による格闘攻撃の火力に+40する。
なお、ストライクシステムはランクごとに別のパーツと見なされる。そのため、より上位のパーツをインストールするには、現在のパーツをアンインストールする必要がある。

アストラル・ノリンコ
アイゼンファウスト

種別:インプラント(U不可)
タイミング:マイナーアクション
部位:腕部>前腕(片方)
IS:－ **IP**:6 **SUV**:－
隠匿:1/8
価格:$1,800
解説:前腕と拳を切り離し、フレイル状の武器として使うことが出来るようになるインプラント。フレイルの展開/収納にはマイナーアクションが必要で、展開中はその手で武器などを扱うことはできない。
フレイルの火力は10+【STR】、技能は〈特殊武器〉、アクシデント値は99、限界ダメージは310、戦力およびMC射程は0とする。

テンペル
アームピアサー

種別：インプラント（U不可）
タイミング：マイナーアクション
部位：腕部＞前腕（片方）
IS：－　**IP**：10　**SUV**：－
隠匿：1/2
価格：$5,000
解説：肘から先の部分を展開し、骨格内部に隠蔽した17㎜自動砲を展開するシステム。自動砲の展開／収納にはマイナーアクションが必要で、展開した場合その手に持っていた装備は落としてしまう。
　17㎜自動砲のデータは、M3B "APカービン"（MHE,P085）を使用する。

北京電脳
高速振動拳

種別：インプラント（U不可）
タイミング：マイナーアクション
部位：腕部＞前腕（片方）
IS：－　**IP**：20　**SUV**：－
隠匿：1
価格：$30,000
解説：高速振動する拳によって対象にダメージを与えるサイバーパーツ。
　マイナーアクションで使用する。そのメインプロセスに行なう自身の素手による格闘攻撃は、対象がサイズ0の場合に限って装甲を0と見なしてダメージを算出する。対象がサイズ1以上の場合、対象の装甲が30点低いもの（最低0）としてダメージを算出する。

制作者不詳
コレダーアーム

種別：インプラント（U不可）
タイミング：マイナーアクション
部位：腕部＞前腕（片方）
IS：－　**IP**：8　**SUV**：－
隠匿：－
価格：$12,000
解説：前腕部に内蔵する超高圧放電装置。サン＝アンジェルスのとあるサイバーマイスターの手になると言われているが詳細は不明。すさまじい威力だが不安定。
　マイナーアクションで起動すると、そのメインプロセスに行なう自身の素手による格闘攻撃を〈熱〉属性に変更し、その火力を＋40する。ただし、アクシデント値が－5され、アクシデントが発生した場合、コレダー・アームをインストールしている腕にMOを受ける。

北京電脳
銃神／参式改

種別：インプラント（U不可）
タイミング：常時
部位：腕部＞前腕（片方）
IS：－　**IP**：12　**SUV**：－
隠匿：－
価格：$2,500
解説：前腕部に軽機関銃を取り付けるというかなりむちゃくちゃなサイバーウェア。銃身は腕にそって取り付けられるため、手の機能そのものに支障はないが、銃を隠すことはできない（セキュリティレートにおいて、Ⅲ類と扱われる）。マシンガンのデータはL86ライトマシンガン（MHE,P086）を使用する。
　機構に無理があるため、装備した腕のSUVが1段階低下する。

アストラル・ノリンコ
チェーンナックル

種別：インプラント（U不可）
タイミング：マイナーアクション
部位：腕部＞前腕（片方）
IS：－　**IP**：10　**SUV**：－
隠匿：2
価格：$3,000
解説：拳そのものをロケットモーターで射出するユニット。特殊鋼のチェーンでアームとつながれるため、射出した拳は巻き戻すことができる。
　マイナーアクションで起動すると、そのメインプロセスに行なう自身の素手の射程を10mに変更し、火力を＋20する。

アストラル・ノリンコ
ハードクラッシャーMk.Ⅳ

種別：インプラント（U不可）
タイミング：常時
部位：腕部＞前腕（片方）
IS：－　**IP**：7　**SUV**：－
隠匿：－
価格：$1,000
解説：関節部に強力なモーターを増設した握力強化システム。アーム部分がひときわマッチョになる。相手を握って攻撃することで、あなたが行なう素手による格闘攻撃の火力を＋30できる。この効果は、対象がサイズ0でないと得られない。

メガテック
ファナティックレイザー

種別：インプラント（U不可）
タイミング：マイナーアクション
部位：腕部＞前腕（片方）
IS：－　**IP**：7　**SUV**：－
隠匿：1
価格：$8,000
解説：手の甲から格闘用クローを取り出す格闘用インプラント。格闘用クローの展開／収納にはマイナーアクションが必要で、展開した場合でもその手に持っていた装備はそのまま使用できる。
　格闘用クローのデータは、単分子クロー "バルログ"（MHE,P093）を使用する。

IMI
ファング Q－555

種別：インプラント（U不可）
タイミング：常時
部位：腕部＞前腕（片方）
IS：－　**IP**：6　**SUV**：－
隠匿：2
価格：$13,500
解説：ENC5までの装備を収納できるラック。収納した武器をマイナーアクションで取り出し、その武器で同じメインプロセスに攻撃を行った場合、不意打ちとなる。2度目以降の攻撃では、この効果は得られない。収納した武器は通常どおり荷重制限に含めるものとする。
　サイズが大きいため、インストールした腕のSUVが1ランク低下する。

バイオジェネシス
ブラッドセイバー

種別：インプラント（U不可）
タイミング：マイナーアクション
部位：腕部＞前腕（片方）
IS：－　**IP**：6　**SUV**：－
隠匿：1/2
価格：$4,300
解説：前腕部に刃渡り20センチほどの単分子ブレードを仕込むインプラント。単分子ブレードの展開／収納はマイナーアクション。展開中でもその手は問題なく使用できる。
　単分子ブレードの火力は15＋【STR】、技能は〈ナイフコンバット〉、アクシデント値は99、限界ダメージは210、戦力およびMC射程は0とする。

シェンロン

マーシャルクロー

種別:インプラント(U不可)
タイミング:マイナーアクション
部位:腕部>前腕(片方)
IS:－　**IP**:5　**SUV**:－
隠匿:1/4
価格:$3,000
解説:手の甲から細身のクローを飛び出させるインプラント。殺傷力は競合製品より低いが、隠蔽度が高いのが売り物。クローの展開／収納はマイナーアクション。展開中でもその手は問題なく使用できる。
　クローの火力は12+【STR】、技能は〈素手戦闘〉、アクシデント値は96、限界ダメージは210、戦力およびMC射程は0とする。

佐川臓器

ウォータープール

種別:インプラント
タイミング:常時
部位:胴部>内蔵>循環器
IS:－　**IP**:10　**SUV**:－
隠匿:1/8
価格:$1,300
解説:水を貯蔵し、必要に応じて循環するタンクと、高精度濾過システムの組み合わせ。一ヶ月の間、水を補給しなくても問題なく活動できる。一ヶ月経過したら、4リットルの水を補給しなければならない。

各社

強化人工筋肉(C)

種別:インプラント
タイミング:常時
部位:全身
IS:－　**IP**:3　**SUV**:－
隠匿:1/4
価格:$10,000
解説:筋肉を人工筋に入れ替え、STRを+3する。なお、強化人工筋肉はランクごとに別のパーツと見なされる。そのため、より上位のパーツをインストールするには、現在のパーツをアンインストールする必要がある。

各社

強化人工神経(B)

種別:インプラント
タイミング:常時
部位:全身
IS:－　**IP**:6　**SUV**:－
隠匿:1/8
価格:$50,000
解説:神経を高品質な光ファイバーに換装し、REFを+9する。機動回避が可能になる。なお、強化人工神経はランクごとに別のパーツと見なされる。そのため、より上位のパーツをインストールするには、現在のパーツをアンインストールする必要がある。

北京電脳

ウェイ・オブ・ドラゴン

種別:インプラント
タイミング:常時
部位:全身
IS:－　**IP**:3　**SUV**:－
隠匿:－
価格:$6,000
解説:全身の筋肉に対して電脳からの直結制御系統を増設することで、格闘プログラムを反映、よりスムーズな接近戦を行なえるようにするサイバーウェア。格闘攻撃の命中修正を+10する。

アストラル・ノリンコ

タイタンアーム

種別:インプラント
タイミング:常時
部位:全身
IS:－　**IP**:7　**SUV**:－
隠匿:－
価格:$13,500
解説:全身の骨格に衝撃緩和フレームを埋め込み、反動による身体のブレを極力低減するサイバーパーツ。
　あなた自身が行なう(メカニックになどによらない)《カーテンファイア》にSR2する。

メガテック

ブライト・タトゥー22

種別:インプラント
タイミング:常時
部位:全身
IS:－　**IP**:1　**SUV**:－
隠匿:－
価格:$1,000
解説:暗所で光る彫り物入り人工皮膚で、パターンはなんと50000通りを用意。持ち込みデザインにも対応している他、アニメーションさせることも可能。2164年度のミレニアム東京科学技術局局長賞受賞。

京極セラミック

ミラースキン

種別:インプラント
タイミング:常時
部位:本文
IS:－　**IP**:2　**SUV**:－
[illegible]:2
価格:$20,000
解説:頭、胴、腕(どちらか)、脚にインストールする鏡面装甲。反射率が従来品より高くなっているが、その分派手。インストールした部位の〈物〉〈貫〉に対する装甲値を+20、〈光〉〈熱〉に対する装甲値を+40する。この効果はメタルスキン(MHE,P116)とは重複しない。

クラップ

センシティブスキン

種別:インプラント
タイミング:常時
部位:全身
IS:－　**IP**:3　**SUV**:－
隠匿:1/2
価格:$1,000
解説:皮膚の感覚素子を増加させ、触覚を鋭敏にする人工皮膚。感覚の鋭敏さが問われる職人や医師などはもちろん、各種の快楽を得る目的にも利用される。
　触覚の関わる【PER】ロールにAR2を得ることができる。

生体サイバー

遺伝子改造で作られたバイオ系のサイバーウェアや、ナノマシンサイバーの総称。メンテナンスが容易なため、インプラントとほぼシェアを二分している。生体サイバーは生身もしくは生体サイバーのリプレイスメントあるいは生体式アーティフィシャル・ボディにしかインストールできない。

アスカ技研
アルゴスズアイ

種別:インプラント(B)
タイミング:常時
部位:頭部>眼
IS:－　**IP**:4　**SUV**:－
隠匿:1/2
価格:$30,000
解説:動体視力を飛躍的に高めてくれるバイオウェア。格闘攻撃および〈投擲〉を用いた射撃攻撃の命中ロールに＋20する。

佐川臓器
ピアサーF3

種別:インプラント(B)
タイミング:常時
部位:頭部>口
IS:－　**IP**:2　**SUV**:－
隠匿:1/8
価格:$2,200
解説:極めて鋭い収納式の牙。火力:〈物〉2＋【STR】、限界210の格闘武器として扱う。この武器によってLW以上のダメージを与え、かつ使用者がドラッグスタビライザーを装備している場合、ドラッグスタビライザーに装備したドラッグの効果を目標に与えることができる。

アスカ技研
ハウンドイヤー

種別:インプラント(B)
タイミング:常時
部位:頭部>耳
IS:－　**IP**:2　**SUV**:－
隠匿:1/8
価格:$1,000
解説:高周波や低周波など、人間の耳には聞き取れない波長の音が聞き取れるようになるバイオウェア。具体的な効果はGMが決定すること。日常生活ではわずらわしいことも多いため、任意の音をカットする機能もついてくる。

アスカ技研
デッドリーソウル

種別:インプラント(B)
タイミング:常時
部位:頭部>脳
IS:－　**IP**:1　**SUV**:－
隠匿:1/8
価格:$5,000
解説:普段の生活で発生するアドレナリンを効率よく集めてくれる器官を脳内に生成する遺伝子改造。
　ベルセルクι(MHE,P121)の使用回数を＋1回する。このバイオウェアは複数インストールすることができる。

クラップ
スリープレギュレーター

種別:インプラント(B)
タイミング:常時
部位:頭部>脳
IS:－　**IP**:2　**SUV**:－
隠匿:1/8
価格:$3,500
解説:脳のホルモンバランスを調整し、長時間起きていても脳に負担がかからなくなるようにするサイバーウェア。
　48時間まで連続して起床していることが出来る。睡眠時間そのものに変化はない。なお、使用せずに通常の生活サイクルを維持することもできる。

バイオジェネシス
シナプスアクセラレーター

種別:インプラント(B)
タイミング:オートアクション
部位:頭部>脳
IS:－　**IP**:4　**SUV**:－
隠匿:1/8
価格:$25,000
解説:脳の反応速度を極限まで高め、あらゆる脅威に対抗できるようになるバイオウェア。
　判定の直前に使用する。〈※高速機動〉または〈精神防壁〉の判定にSR2を得る。このバイオウェアは同社のハウリングムーンβ(MHE,P122)にインストールする場合、IP:1とする。

アスカ技研
ペインエディター

種別:インプラント(B)
タイミング:マイナーアクション
部位:頭部>脳
IS:－　**IP**:3　**SUV**:－
隠匿:1/8
価格:$10,000
解説:選択的に感じる苦痛を減少させるバイオウェア。苦痛を受けても意に介さなくなる、あるいは快感と捉えるようになるため、腹に穴が開いていても気付かない、というような初期型によくあったトラブルはない。
　マイナーアクションで起動する。そのシーン中、あなたはあなたの肉体および精神に対する負傷による不利なロール修正を受けない。

バイオジェネシス
ウィップアーム

種別:インプラント(B)
タイミング:常時
部位:腕部
IS:－　**IP**:10　**SUV**:－
隠匿:1/2
価格:$2,400
解説:腕を鞭のように伸ばすことを可能にするバイオウェア。メカニックによらない格闘攻撃の射程を0mから、0～5mに変更する。ただし、1m以上離れた目標を攻撃する場合、技能は〈特殊武器〉となる。

ヘイルストーム
カイザー

種別:インプラント(B)
タイミング:マイナーアクション
部位:腕部>前腕
IS:— **IP**:5 **SUV**:—
隠匿:1/2
価格:$10,000
解説:腕全体を巨大な銃状の器官に変異させる生体サイバー。爪を飛ばすもの、みずからの肉体を射出するもの、体内の金属を弾丸状にするものなどいくつかのバリエーションがある。
　マイナーアクションで準備することができる。銃器としてのデータは、SB/SR-I(MHE,P083)とする。ただし、武器オプションを装備することはできない。弾丸はシーン終了時にのみ補充される。ヘイルストームを準備した腕には他に何も持つことができない。

クリーンメタボリズム
カーマイクル・バイオテック

種別:インプラント(B)
タイミング:常時
部位:胴部>内蔵>循環器
IS:— **IP**:3 **SUV**:—
隠匿:1/4
価格:$800
解説:特殊な細菌群を体内で培養し、各種の悪臭の元になるバクテリアを抑制、それでも発生してしまった匂いをも打ち消してしまうバイオウェア。
　体臭、口臭、トイレの匂いなどが発生しなくなる。

グリーンマイル
テンペル

種別:インプラント(B)
タイミング:常時
部位:全身
IS:— **IP**:7 **SUV**:—
[redacted]
価格:$5,500
解説:皮膚によって光合成を行ない、栄養素を生み出すバイオウェア。1日に6時間日光を浴びてさえいれば、食事を取らなくても生活できる(食事できなくなるわけではない。また、水は必要である)。当然、肌や髪は緑色になる。また、このサイバーウェアをインストールしたキャラクターがいると空気が清浄になるともっぱらの評判である。

ダイエットウェア
クラップ

種別:インプラント(B)
タイミング:常時
部位:全身
IS:— **IP**:1 **SUV**:—
隠匿:1/8
価格:$500
解説:太らず、かつ痩せすぎない程度に食欲をコントロールしてくれるよう大脳をカスタマイズする。電脳と組み合わせることでより高度な制御も可能。
　無理矢理制限するのではなく好みが変わったように感じられる。その時の体型と健康を維持するのに適したものが食べたくなるのである。

トリートリキッドM7
佐川臓器

種別:インプラント(B)
タイミング:常時
部位:全身
IS:— **IP**:3 **SUV**:—
隠匿:1/8
価格:$1,200
解説:血液にマイクロマシンを投与し、より効率よく自己回復を助けるバイオ系パーツ。減少したマイクロマシンは、体内のミネラルから自動的に再生成される。シーン終了時に身体のいずれかのLWをひとつ消滅させる。LW以外の負傷には効果がない。

ビッグバンクラスタ
バイオジェネシス

種別:インプラント(B)
タイミング:マイナーアクション
部位:全身
IS:— **IP**:5 **SUV**:—
隠匿:1/4
価格:$50,000
解説:全身の筋肉に、非常時にのみ使用する補助筋肉とでも言うべきものを埋め込み、緊急時に併用することで絶大なパワーをえる生体サイバー。
　そのメインプロセスであなたが行なう格闘攻撃の火力に+50する。このバイオウェアは同社のハウリングムーンβ(MHE,P122)にインストールする場合、IP:1とする。

プラテレットブースター
バイオバンク

種別:インプラント(B)
タイミング:常時
部位:全身
IS:— **IP**:3 **SUV**:—
隠匿:1/8
価格:$2,000
解説:血小板の製造能力を強化するとともに造血そのものを高め、いかなる大出血でも耐えられるようにするバイオウェア。メーカーではジークフリードとの併用を推奨している。
　このバイオウェアをインストールしている場合、MOを受けていても死亡することがなくなる。

フェロモンエンハンサー
カーマイクル・バイオテック

種別:インプラント(B)
タイミング:マイナーアクション
部位:全身
IS:— **IP**:8 **SUV**:—
隠匿:1/8
価格:$7,500
解説:フェロモンを蓄え、対象にあわせて即座に調整、放出するバイオウェア。いわゆる誘惑に限らず、相手を不安にさせるフェロモンを放出して威嚇したり、リラックスさせるフェロモンで交渉を優位に進めたりと幅は広い。単純に香水のようにも使える。
　マイナーアクションで使用し、そのメインプロセス中に行なう〈交渉〉にSR2を得る。ただし、交渉の対象は使用者から10m以内におらねばならず、メカニックやオートプロテクターを装備していてはならない。また、生物以外には効果がない。

リフレックスブースター
テンペル

種別:インプラント(B)
タイミング:マイナーアクション
部位:全身
IS:— **IP**:8 **SUV**:—
隠匿:1/8
価格:$50,000
解説:ホルモンコントロールと筋肉組織への条件付けによって、一瞬だけ人体を超えた超機動を行なう生体サイバー。
　そのメインプロセス中、あなたは機動性がBであるものとして扱われる。この効果は、あなたがメカニックをコントロールしている場合効果がない。

アーティフィシャル・ボディ

文字通り人工の身体、あるいは、脳以外の部分をすべてリプレイスすることから、全身義体と呼ばれることもある。医療目的で使われることはほとんどなく、99%軍事目的、あるいは特殊任務目的である。そのため、それので高価でメンテナンスも難しい（データ内には価格と継続的なメンテナンス費用も含まれていると考える）。だが、一度インストールすれば、そのパーツはリプレイスメントのみのパーツボーグとは比較にならない。

そのため、特にアーティフィシャル・ボディの着用者をフルボーグと呼ぶこともある。

IMI
ガイストModel.J

【STR】25 【REF】+10
【PER】+15 【SUV】K
MV:6 **IS**:200
隠匿:1/2 **価格**:$490,000
ブレインストール:高性能補助電脳
マイクロレーダーシステム／マイクロパッシブレーダー
マイクロECMポッド／ゴーストクローク
解説:ステルス型アーティフィシャル・ボディ“ガイスト”シリーズの最新型。この義体はアクティブステルス、つまり各種センサーに欺瞞情報を流す機能を持っている。この義体に対する種別：ミサイルの攻撃はSR1/4され、この義体をレーダーやセンサーで探す判定にはAR1/4の修正がある。外見は人間タイプだが、アクティブステルス素子が目立つため、完全な人間タイプとはいかない。この義体は機動回避が可能。

メガテック
シロガネ

【STR】30 【REF】+12
【PER】+12 【SUV】L
MV:8 **IS**:250
隠匿:− **価格**:$550,000
ブレインストール:高性能補助電脳 SLS
SLSスロット×2／メンタルスタビライザー
IRビジョン／ヴィジュアル・エンハンサ
サウンド・エンハンサ／ホークアイ
解説:傑作完全義体として爆発的に売れた“クロガネ”のバージョンアップ版。クロガネと違い、最低限制式フルボーグに必要と思われる機能は盛り込まれている。相変わらず無骨一点張りのロボット風の外見だが、そこがまた機能美に満ちているというファンは多い。高価だが、さらにチューンナップを行なえば、あらゆる意味で満足のいく義体を手に入れることができるだろう。この義体は機動回避が可能。

IMI
ロンゲストヤード

【STR】30 【REF】+10
【PER】+10 【SUV】K
MV:6 **IS**:60
隠匿:1/4 **価格**:$190,000
ブレインストール:高性能補助電脳
メンタルスタビライザー
IRビジョン×2／ロウライト・アンプ×2
マイクロレーダーシステム
セイフティラング／オキシジェンタンク
特殊繊維皮膚／ CSS
スーパーストマック／ライフサポート
ウォータープール
解説:長期作戦に耐えられるよう強化された内改造型特殊部隊用アーティフィシャル・ボディ。20気圧まで耐えられる。また、オキシジェンタンクの酸素容量が24時間に拡大されている。この義体は機動回避が可能。

ドラコ
ダンピール

【STR】20 【REF】+5
【PER】+2 【SUV】J
MV:5 **IS**:85
隠匿:1/4 **価格**:$85,000
ブレインストール:ゴーストクローク
ブラッドレイザー
ピアサー F3
解説:今は滅びたバルカン=クラスター製の内改造型フルボーグ。テンペルの“バイパー”シリーズよりもパワー重視の設計。ピアサー F3が特殊設計によって装備可能になっているのが特徴。

前腕部にレーザーガンユニットを装備している。武器としてのデータはタイプC“プロレイザー”（MHE,P084）に準じ、ファングA−202と同等のウェポンラックに内蔵されている（隠蔽1/4）。この義体は機動回避が可能。

テンペル
バイパーVZ

【STR】10 【REF】+2
【PER】+2 【SUV】H
MV:5 **IS**:50
隠匿:1/4 **価格**:$10,000
ブレインストール:なし
解説:人間に見える、というより人間とほぼ大差がない、という“バイパー”シリーズのもっとも重要な機能だけを取り出した普及版。主に、重戦闘フルボーグが“普段着”として使ったり、アイオーンやAIが仮の宿にしたりするために使われる。

テュフォン
ジェムスン

【STR】5 【REF】+15
【PER】+15 【SUV】M
MV:10 **IS**:250
隠匿:− **価格**:$300,000
ブレインストール:高性能補助電脳／セイフティラング
ウォータープール
解説:箱形のユニットに移動用のタイヤ（足に相当）とマニピュレーターがついたアーティフィシャル・ボディ。ちょっと見にはロボットと見分けがつかない。暗殺や事故を病的に恐れるVIPのために開発されたボディ。防具は着用できないが、〈物〉〈貫〉〈光〉〈熱〉に対しA100の装甲値を有する特殊装甲（防具とみなす）を装備している。真空中でも一週間は生存可能。頭部への命中は胴体への命中とみなされる。

佐川臓器
鬼神

【STR】50 【REF】+10
【PER】+10 【SUV】L
MV:10 **IS**:60
隠匿:1/2 **価格**:$200,000
ブレインストール:デッド・オア・アライブ
メンタルスタビライザー／ IRビジョン
ホークアイ／ジェットレッグ
マーシャルクロー
解説:Ⅲプレックス向けに開発されたオーガ、トロール用全身義体。脳構造が人間と根本から異なる彼らのために特注設計されているため、《種族：オーガ》《種族：トロール》《種族：ハイブリッド》を持たないキャラクターはインストールできない。この義体は機動回避が可能。

バイオジェネシス
アフロディテ

【STR】18 【REF】+10
【PER】+10 【SUV】I
MV:7 **IS**:75
隠匿:1/4 **価格**:$150,000
ブレインストール:
センシティブスキン
クリーンメタボリズム
ダイエットウェア／フェロモンエンハンサー
解説:“ネイバー”の発展型にある生体アーティフィシャル・ボディ。専門のボディデザイナーによる圧倒的な美貌が売り物。

この義体は生身と見なされるが、A専用をのぞくすべてのサイバーウェアをインストールできる。

IMI
ネシュールAFz

【STR】30 【REF】+15
【PER】+8 【SUV】K
MV:10 **IS**:55
隠匿:− **価格**:$1,500,000
ブレインストール:高性能補助電脳
SLS／SLSスロット×5
メンタルスタビライザー
アンチダズル／IRビジョン
ロウライト・アンプ
ヴィジュアル・エンハンサ
ホークアイ
マイクロレーダーシステム
マイクロパッシブレーダー
マイクロECMポッド
サウンドエンハンサ
ハードポイント(10)×2
ストライクシステム(A)
解説:高速機動型格闘専用全身義体。ただ速度が速いというだけでなく、さまざまな任務に対応できる汎用性と、IMIならではの砂漠で鍛え抜かれた信頼性の高さが特徴。この義体は機動回避が可能。
さらに、以下の特殊機能を使用することができる。

・アブソリュートチタン装甲
軌道上で精錬された特殊なチタン合金の装甲を採用しており、〈物〉〈貫〉〈光〉〈熱〉のそれぞれの属性に対して、100点の装甲値を持つ。この装甲値は防具によるものと見なされる。

・リニアコーティング
全身の関節部には限りなく摩擦係数を0に近づける電磁的処理が施されている。そのため、ネシュールAFzの機動力はBとなる。

・ソニックバスター
胸部のECMユニットを、高出力ソニックガンとして使用できる。この武器は〈小火器〉で判定し、火力〈物〉125/85(範)、アクシデント値95、射程「0〜20:+70 21〜50:+30」と見なされる。中心点は半径5m、周辺領域は半径10m。戦力は10、MC射程は0。1シーンに3回まで使用できる。この武器によるダメージは対象の装甲を無視する。

・対砂漠戦カスタマイズ
使用者は、砂漠を移動困難地形とはみなさない。また、酷暑による不利な修正を受けない。

エルメシオン
キュプロクスMk ⅢR

【STR】35 【REF】+5
【PER】+15 【SUV】K
MV:10 **IS**:30
隠匿:− **価格**:$2,350,000
ブレインストール:ブースターレッグ／デッド・オア・アライブ
メンタルスタビライザー／IRビジョン×3
ロウライト・アンプ×3／ホークアイ
マイクロレーダーシステム
マイクロECMシステム／CSS×2
アームピアサー／コレダーアーム
高性能補助電脳
解説:重戦闘サイボーグ“キュクロプス”シリーズの海兵隊モデル。機能を絞り込み、安定性を重視している。通称“レザーネックスペシャル”。旧式のモデルだが、月面戦争以前の遺失技術が使われているため、一部の機能は新型にも引けを取らない。ホークアイコネクタはそれぞれの手のひらにインストールされており、CSSにはIRビジョンとロウライト・アンプがインストールされている。この義体は機動回避が可能。
さらに、以下の特殊機能を使用することができる。

・マニューバカードRAM
コンバットシェル用のマニューバカードを読み込むことができる。種別:CSMCのオプションを一枚装備可能。CSMCの効果をCS同様に受けることができる。もし搭乗したCSが同種のCSMCを使用していても効果は重複しない。CSMCは一枚だけ装備でき、マイナーアクションで交換できる。

・フルセンシング
キュクロプスシリーズの演算能力は空母一台をコントロールできるに足る。そのため、人間サイズでありながらレーダー同調射撃を行うことができる。マイクロレーダーシステムが稼働している(ジャミングされていない)状態では、Ⅰ類、Ⅱ類、Ⅲ類、Ⅴ類、Ⅵ類の命中ロールに+40の修正を得ることができる。

・リニアコーティング
全身の関節部には限りなく摩擦係数を0に近づける電磁的処理が施されている。そのため、キュクロプスの機動力はBとなる。

・アブソリュートチタン装甲
軌道上で精錬された特殊なチタン合金の装甲を採用しており、〈物〉〈貫〉〈光〉〈熱〉のそれぞれの属性に対して、100点の装甲値を持つ。この装甲値は防具によるものと見なされる。

・超高性能FCS
ホークアイの効果範囲が500mになる。

・強化型メンタルスタビライザー
メンタルスタビライザーの効果中、〈心〉装甲値を+100する。

エルメシオン
バジリスクⅡ

【STR】25 【REF】+20
【PER】+20 【SUV】J
MV:30 **IS**:30
隠匿:− **価格**:$100,000
ブレインストール:IRビジョン／ホークアイ
ライフサポート／オキシジェンタンク
特殊繊維皮膚／メタルスキン
ゴーストクローク／ハードポイント(10)×2
ファングA−202×2／ドラッグスタビライザ
解説:史上初の完全非人間型フルボーグとして開発され、業界を震撼させたエルメシオンの蛇型義体。この義体は機動回避が可能である。
さらに、以下の特殊機能を使用することができる。

・蛇腹
移動困難地形の効果を受けない。荷重制限が2倍となる。ファングおよびハードポイントに装備した武器をのぞき、手持ち武器は使用できない。
防具は使用できず、機動性はBとなる。水上および水中でも行動可能。メカニックはバイク、コンバットシェル、アクトポッドをのぞいて使用可能。メカニックに搭載した火器も問題なく扱うことができる。

・かみつき
素手の火力に+10する。また、素手の攻撃によってLW以上のダメージを与えた対象にドラッグスタビライザに装備したドラッグの効果を選んで及ぼすことができる。

・インストール制限
ブレインストールされているものを除いて、[部位:全身][部位:脳][部位:眼]以外のサイバーパーツはインストールできない。

・命中部位
以下の命中部位表を使用する。

1〜4:頭部
5・6:兵装・貨物
7〜0:胴体

・極地専用カスタマイズ
使用者は移動困難地形による不利な修正を受けない。また、酷暑・寒冷による不利な修正を受けない。

・小型マニピュレータ
腹に作業用の小型マニピュレータを装備しており、ドアを開けたりボタンを押したりすることはできる。

ヌーベルデルタ

クリサリス

【STR】－　【REF】＋0
【PER】＋0　【SUV】G
MV：30　**IS**：30
隠匿：－　**価格**：$200,000
ブレインストール：高性能補助電脳
解説：脳殻と生命維持装置だけの義体。脳殻をメカニックに直結することで義体として運用し、作戦ごとにメカニックを換装することでスーパーメカニック／サイボーグを生み出そうとするヌーベルデルタの"デルタ計画"によって生み出された。同時期にトライクロンからも"オメガDTR"規格とされる同種のシステムが発売されたが、ヴェーダ戦争のあおりを喰って、トライクロンが折れる形で規格は"クリサリス"に統合された。各社から同じ規格のモデルが出ており、それらも"クリサリス"と呼ばれている。

クリサリスは10分ほどの作業（もちろん他人に頼む必要がある）によって他のアーティフィシャルボディまたは、クリサリスシステム（P128）を装備したメカニックに搭載できる。アーティフィシャルボディに搭載した場合は、通常の義体として扱う。

メカニックに搭載した場合、基本的なルールは一般的なキャラクターがメカニックを操縦する処理に準じる。相違点は以下のとおり。

▼命中対象にならない
乗員に対する格闘・射撃攻撃による命中は、クリサリスには適用されない。乗員がクリサリスしかない状態で乗員命中の結果を得た場合、兵装・貨物への命中とする。

▼スーパーサイバーリンク
肉体そのものがメカニックとなるため、あらゆる機動回避を〈※高速機動〉またはいずれかのメカニックスキルで代用できる。また、機動性がCの場合、Bとなる。

▼超統合射撃
意識とFCS（射撃制御システム）を完全に結合できるため、飛躍的な命中率向上が望める。1シーンに1回まで、格闘攻撃・命中判定のロール後に10の位と1の位を入れ替えることができる。ただし、もともとの出目がアクシデント値以上だった場合はこの効果を用いることができない。

▼完全意識統合
脳殻そのものが制御コンピュータであるため、使用者は常にフルサイバーリンク（P154）しているものとみなされる。

東都JCN

ニーチェⅢ

【STR】120　【REF】3
【PER】＋10　【SUV】T
MV：30　**IS**：30
隠匿：－　**価格**：$180,000
ブレインストール：高性能補助電脳／デッド・オア・アライブ
解説：超巨大全身義体、いわゆるギガボーグの中では比較的普及した一体。元々キワモノだったが、クリサリスシステムによって脳殻をMADメカニックにインストールできるようになってからはいっそう廃れている技術である。それでも拡張性や一体感、そして何より派手なことから根強いファンが存在する。ニーチェⅢは全高8mと、大型の重コンバットシェル並のサイズを持つ。

・重CS仕様
重コンバットシェル同様に兵装・装甲を取り付けることができる。【TP】は400／100。アーム、レッグも重CSに準じて装備できる。ドライブのSUVはRとする。細部命中表は可変コンバットシェルに準じる。

栄養の補給は専用の栄養剤（ENC1、$1,000）とコンバットシェル用リンゲル液（MHE、P107）×2を1週間に一度投与するだけでよい。

サイバーパーツは［部位：脳］［部位：眼］のもののみインストール可能。

ニーチェⅢはセキュリティレートの計算や輸送において、重コンバットシェルであるものと見なされる。

人間用の防具は着用できない。装備についてはすべてHCSに準じること。

・CS用ハードポイント
以下のハードポイントを持つ。
肩（60）×2、腰（50）×2、脚（10）×4。

・DC
ニーチェⅢは脆弱な肉体を保護する必要がなく、義体としての機能に特化しているため、単なる脳殻搭載型CSよりも強靭である。

【DC】50を有する。

・ダッシュローラー
脚部に大型のダッシュローラーを装備している。パイロットへのGをほとんど考慮しなくてよいため、機動性はBとなる。

・ジャンプジェット
バックパックに跳躍用のジャンプジェットを装備している。マイナーアクションで使用する。クリンナッププロセスまで機動性をAにし、［飛行状態］を得る。この装備は1回だけ使用でき、補給用燃料は$3,000、ENC30。

・完全意識統合
脳殻そのものが制御コンピュータであるため、使用者は常にフルサイバーリンク（P154）しているものとみなされる。

トライクロン

イーグルVFR

【STR】20　【REF】＋10
【PER】＋5　【SUV】K
MV：5　**IS**：70
隠匿：1/4　**価格**：$400,000
ブレインストール：高性能補助電脳／SLS SLSスロット×4／デッド・オア・アライブ 強化人工骨格（B）
解説：クリサリスシステムの規格に組み込まれ、脳殻換装サイボーグ市場で遅れを取ったトライクロンが売り出した、戦闘機パイロット用全身義体。脳だけにして耐G性能を高めるのではなく、耐G性能の高い義体を用いることで従来機の性能を最大限に引き出すというコンセプト。クリサリスよりコストパフォーマンスは悪いが、オープンタイプのメカニックでも使える、対応していないメカニックに乗るハメになったときでも運用できる、なによりいちいち脳を出し入れしなくてよい、と傭兵やハンターには人気。外見は"バイパーFZ"などと同様、ほぼ人間に見えるモデルである。

強化人工骨格（B）による【身体SUV】の増加効果はすでに数値に反映されているものとする。

・スーパーサイバーリンク
あらゆる機動回避を〈※高速機動〉またはいずれかのメカニックスキルで代用できる。また、機動性がCの場合、Bとなる。

・超統合射撃
意識とFCS（射撃制御システム）を完全に結合できるため、飛躍的な命中率向上が望める。1シーンに1回まで、格闘攻撃・命中判定のロール後に10の位と1の位を入れ替えることができる。ただし、出目がアクシデント値以上だった場合はこの効果を用いることができない。

・マインドアシスタンス
トライクロンの独自技術によって、超高速戦闘のストレスを脳内物質のコントロールで最大限コントロールする。〈心〉属性の装甲値を100点持つ。

・超高速戦闘
空中戦において、常人には不可能な戦闘機動を行なうことができる。［飛行状態］で行なう機動回避に1ターンに1回まで、SR4を得ることができる。



RULE SECTION

シチュエーションルール

あらゆる状況をルールで網羅することはできない。だが、
必要な状況に応じてルールを取捨選択することはできる。

より詳細なメタルヘッド・ワールドへ

本稿では、基本ルールブックで紹介されたよりもさらに細かな状況に即したルールを紹介する。

これらのルールは、一度にすべてを使用する必要はない。あくまでGMの判断で、必要と思われる部分だけを使用すればよい。まったく使用しないという判断もありえる。

必要ならばGMは、プリプレイの段階でどのスポットルールを使用するか開示してもよい。

セキュリティレート

ハンターの武装権は、その立場を定めた国際条約“シャンカラ条約”によって保障されているが、場所によっては制限を受ける場合もある。セキュリティレートは、GMが状況に応じて武装を制限したい場合の選択ルールである。この時、いちいちセキュリティ・ガードを搭乗させて処理や演出を行なうのは、特に理由がない限りは行なうべきでない。

ハンターは、もとよりその武装の許可されていない場所に武装を持ち込むことはしないのだ。これを表現するのがセキュリティレートである。エリアによってセキュリティレートは以下のように分類される。

▼パーフェクト

都市機能AIや議会のあるエリア。バイオウェアをのぞく武器、防具、オートプロテクター、Cクラス以上のメカニック、内蔵武器を持ち込むことができない。

▼プライマリー

支配企業の関連ビルや官庁中枢、エネルギー施設、空港などのあるエリア。Ⅰ類およびENC2以下のⅥ類武器をのぞく武器、ENC3以上の防具、オートプロテクター、Bクラス以上のメカニックを持ち込むことができない。

▼ゼネラル

一般住宅地や工業施設などのあるエリア。メガ＝シティやタウンの平均的な治安である。Ⅲ類、Ⅳ類、Ⅷ類の武器、オートプロテクター、Bクラス以上のメカニックを持ち込むことができない。

▼ダウンタウン

いわゆる下町、暗黒街。派手なことをしない限りポリスのこない地域である。Ⅳ類、Ⅷ類の武器、Aクラス以上のメカニックを持ち込むことができない。

▼アンバー

当局が治安維持を放棄したエリアである。暗黒街の住人さえ近寄らない貧民街や難民キャンプ、あるいは荒野そのもの。あらゆる武器を持ち込むことができる。

セキュリティレートとメカニック

メカニックはそれ自体が潜在的な危険性を持った“武器”と見なされる。たとえ非武装でも、都市管理AIの前で重コンバットシェルにダンスさせるポリスはいない。

メカニックはその種別に応じて、以下のランクに分類される。

セキュリティレート
もちろん、これは一例である。たとえば、ダウンタウンにそびえるギャング・ボスの屋敷がプライマリー相当の警備であったり、メガ＝シティ中枢ブロックの忘れられた地下がアンバーであってもかまわない。GMが裁定すること。
また、セキュリティレートをむやみに宣言するとセッションのテンポが悪くなる可能性がある。GMは、必要な場合にだけ使用すること。
パーティの警備や潜入工作など、あらかじめセキュリティレートの使用を想定したシチュエーションでは、きちんとそれをプレイヤーに説明すること。いざ現地についてから武装を取り上げるのではフェアなGMとは言えない。

武装を持ち込むことはしない
つまり、いちいち持ち込めるかどうかの判定は行なわず、持ち込める装備だけが使用できるものとする。その場合、持ちこまなかった装備をどこに保管しているのかについていちいち思い悩む必要はない。PCたちはプロなのだから。

■メカニック・セキュリティレートチャート

Aクラス	戦車、ホバータンク、装甲車、バトルトレーラー、HCS
Bクラス	インセクター、ポケットタンク、TCS、ヘリ、エアクラフト、VTOL
Cクラス	ガンドッグ、ボート、CS、格闘型CS、アクトポッド、ワゴン
Dクラス	オートモビル、ホバークラフト、自転車、バイク

サイバーウェアと武装

サイバーウェア、およびサイバーウェアに内蔵した武装は、セキュリティレートにおいてはすべてI類武器と見なされる。

パーフェクトエリアに持ち込もうとした場合は、電子的な封印（電子SUV：U）を施されるものとする。

電子意識体での登場

ネットワークアクションが可能な状態で《電脳の魔術師》を取得しているキャラクターは、シーンに登場する際に、電子意識体、すなわち身体をシーン外において、サイバーイメージのみで登場することを選択できる。

電子意識体は格闘攻撃、射撃攻撃、心理攻撃、肉体を必要とするあらゆる行為の対象にならない。また、みずからも格闘攻撃、射撃攻撃、心理攻撃、肉体が必要なすべての行為を行なえない。

状況による戦闘への修正

あらゆる武器が、いかなる状態でも実力を発揮できるとは限らない。ここでは、状況に応じた武装使用のガイドラインを示す。

▼狭い通路

幅3メートル以下の通路や部屋においては、武器を適切にふるうことが難しい。ENC6以上の武器を使った攻撃、およびあらゆる機動回避はSR1/4の修正を受ける。さらにENC31以上の武器はSR1/8の修正を受ける。

加えて、こうした通路にはサイズ2以上のキャラクター、メカニックは侵入できない。GMはひどく密集した原生林などの地形で同様の修正を課してもよい。その場合、飛行しているキャラクターは影響を受けないものとする。

▼移動困難地形

密生した下生え、散乱する瓦礫やガラス、砂漠、雪原、森林などは移動困難地形と見なされる。移動困難地形での移動は、2倍の【MV】を消費する（ただし、どんな状況でも最低1メートルは移動できる）。

ホバーまたは飛行によって移動している場合、移動困難地形の効果を無視できる。

▼射撃困難地形

林立する柱やエキストラの人混み、密林などは射撃困難地形とみなされる（つまり、密林は移動困難かつ射撃困難である）。射撃困難地形を射線に含む射撃攻撃および心理攻撃にはSR1/2の修正が与えられる。ただし、間接砲撃はこれに含まない。

▼悪天候

強風や大雨、吹雪や霧などを悪天候と呼ぶ。悪天候下においては、射撃攻撃、心理攻撃、電子攻撃、機動回避にSR1/2の修正が与えられる。また、射撃攻撃は対象までの距離を2倍に計算する。

▼天災

立っていられないほどの地震、砂嵐、ブリザード、スコールなどを天災と呼ぶ。天災下においては、あらゆるロールにSR1/4の修正が与えられる。また、射撃攻撃は対象までの距離を4倍に計算する。

酷暑

北米や中米に広がる砂漠や荒野においては、しばしば暑さはミュータント以上の敵である。

外気温が33℃を超えた状況で6時間以上を過ごした場合、キャラクターが1日に必要とする水は3倍（3ENC）になる。

寒冷

零下5℃～15℃の外気中で防寒装備を身につけない、またはセミオープンタイプかクローズタイプのメカニックに搭乗していないキャラクターは、6時間ごとに身体SUVが1ランク低下する。

零下16℃～40℃の外気中で防寒装備を身につけていないキャラクターは、6時間ごとに身体SUVが1ランク低下する。

零下41℃以下の外気中で極地用防寒装備を身につけていないキャラクターは、6時間ごとに身体SUVが1ランク低下する。

零下16℃以下の外気中で耐寒冷処置を行なっていない電子SUVを持つ装備はアクシデント値が－10される。

メカニック・セキュリティチャート

これはあくまで、GMがそのメカニックを持ち込めるかどうかに迷ったときのためのガイダンスである。たとえばメガ＝シティの事務所から荒野にでかける時に、メカニックを持ち出せなかったり、あるいは事務所に持ち込めなかったりはしない。

電子意識体の登場

電子意識体であっても、登場したことはシーンに登場しているキャラクターには基本的に知覚されるものとする。コミュニケーションなどにも問題はない。シーンに登場している電子意識体は物理的な遮蔽物などに影響されず、お互いに認識し合うことができる。

また、《マテルフォーム》や《ケーブルマスター》、ピコ加速型サイコチップを使用してネットワークアクションが可能になっているキャラクターは電子意識体でもあるものと見なされる。つまり、遮蔽やメカニックの内外にかかわらず電子攻撃の対象となる（肉体的行動が可能かどうかは、それぞれのマニューバや装備の効果を参照）。

電子意識体のみのシーン

また、シーンの舞台がサイバースペースに限られている場合は、自動的にすべての登場しているキャラクターが電子意識体であるものとして扱われる。この場合は、ネットワークアクションさえできればよい。

現代でいえば、インターネットのチャットルームがシーンになっているようなものだからだ。

寒冷による身体SUV低下

身体SUVの低下は、零下4℃以上の場所であたたかくして過ごすことで、6時間ごとに1ランク回復する。

登場とジャック＝イン
GMが認めるなら、ジャック＝インやフルサイバーリンクを行なった状態でシーンに登場してもよいものとする。

ミサイルによる攻撃
ただし、有線ミサイル、すなわち武器名称に「有線」を含む武器は影響を受けない。

磁気嵐

カタストロフによる人類への影響でも最大級のものは、全地球規模での磁気異常だろう。

一時期はメガ＝シティ内部とシティ同士をつなぐ光ファイバー網以外の通信が全地球規模で困難になったほどの磁気異常はここ二十年で収まりを見せつつある。

だが、局所的な磁気嵐は現在でも発生し続けている。

磁気嵐の発生しているシーンでは、「射程：場面」であるネットワークアクションの射程が、「射程：50m」に変更される。

また、「種別：ミサイル」による射撃攻撃はSR1/4される。通常の電波通信も困難になる場合が多い(GMが判断せよ)。

加えて、磁気嵐の発生しているシーンには電子意識体で登場することができない。

霊的汚染地帯

その原因を何に求めるかはともかくとして、EX能力者たちは、自然界が汚染されているのと同様に、霊的な次元(それを星幽界と呼ぶか、集合無意識と呼ぶか、別位相の世界と呼ぶかは人それぞれだ)が汚染されている、と言う。

そうした場所を、本ルールでは霊的汚染と呼ぶ。たとえばNBC兵器が使用された場所や凄惨な犯罪が行なわれた場所、虐殺の跡地などは霊的汚染地帯であることが多い(そうでない場合もある)。Ⅲプレックスの地下には巨大な霊的汚染地帯が広がっている他、旧メキシコシティやセイレムなども霊的汚染地帯として恐れられている。

また、EX能力者の中には高度な“結界”を構築し、EX能力の発現を阻害する空間を生み出せる者もいるらしい。そうした術者は、EX能力を病的に恐れる企業幹部などに雇われているという。

霊的汚染の発生しているシーンでは、「射程：場面」である異能力の射程が、「射程：50m」に変更される。

また、異能力によるあらゆるロールはSR1/4される。

加えて、霊的汚染の発生しているシーンには、1ラックポイントを支払わない限り、《幽体離脱》で登場することができない。

ジャック＝イン

現在でこそ肉体の感覚を維持したままネットワークに電脳を接続する技術は一般的だが、つい10年ほど前は、完全に意識をバーチャル・リアリティに没入させる方法が主流だった。

ジャック＝インは時代遅れの方法だが、いくつかのメリットがある。ひとつは、外部のわずらわしい問題に悩まされないことだ。空腹や肌のかゆみ、暑さ寒さといったことを感じずに済む。もうひとつは、コンピュータと完全に一体になることができることだ。この二点から、今でもジャック＝インにこだわるハッカーやネットライナーは少なくない。

非サイバーでなければ、あらゆるキャラクターがジャック＝インを行なうことができる。そのためにはセットアッププロセスで宣言すればよい。ジャック＝インを終えて現実世界に復帰するのも同様にセットアップで宣言せよ。

ジャック＝インしたキャラクターは、当人の【MV】が0となり、格闘攻撃、射撃攻撃、心理攻撃、カテゴリーがアクション、コンバット、メカニックに属するあらゆる技能のSR、【STR】【REF】【DEX】のARが行なえなくなる。メカニックを操縦して移動させることもできない(アクトポッドのみ移動可能)。そして、カテゴリ：コンピュータのSR1に、＋20の修正を受けることができる。加えて、《マテルフォーム》使用時の【REF】が＋(WIL÷5)、【電子SUV】が4ランク増加する。

▼フルサイバーリンク

メカニックに意識をジャック＝インさせることを、フルサイバーリンクと呼ぶ。この時、心臓はエンジンに、脚はタイヤに、瞳はカメラに変わる。だが、その代償として肉体は死体のように無防備になってしまう。

非サイバーでなければ、あらゆるキャラクターがフルサイバーリンクを行なうことができる。そのためにはセットアッププロセスで宣言すればよい。フルサイバーリンクを終えて現実世界に復帰するのも同様にセットアップで宣言せよ。

フルサイバーリンクを行なう場合、かならずリンクするメカニック一台を選ぶこと。それはキャラクターが操縦可能なものでなくてはならず、また、バイク、コンバットシェル、自転車に対しては行なえない。

フルサイバーリンクしたキャラクターは、当人の【MV】が0となり、格闘攻撃、射撃攻撃、心理攻撃、カテゴリーがアクション、コンバット、メカニックに属するあらゆる技能のSR、ネットワークアクション、【STR】【REF】【DEX】のARが行なえなくなる。ただし、操縦しているメカ

ニックをコントロールするための判定、および搭載した武器を使用して攻撃するための判定は通常通り可能だ。

フルサイバーリンクしているキャラクターは、1ターンに1回自分が行なうあらゆるダイスロールを振り直すことができる。振り直した結果がいかなるものであれ、振り直したものに従うこと。加えて、【電子SUV】が4ランク、【心理SUV】が2ランク増加する。

高低差の反映

基本ルールにおける戦闘において、高低差は相対距離と[飛行状態]によって表現されている。これをより詳細にしたい、と望むGMは、高低差のルールを取り入れてもよい。

高い場所(高台やビルの上など)からより低い場所への射撃攻撃は、高低差÷2mだけ対象が遠いものとして扱う。たとえば、高さ100mのビルの上から、100m離れた対象を射撃する場合、150m離れているものとする。

低い場所からより高い場所への射撃攻撃は、高低差をそのまま距離に加算する。たとえば、地上から高さ100mのビルの上にいる、100m離れた対象に射撃攻撃を行なう場合、200m離れているものとする。

高低差のルールを導入する場合、[飛行状態]のキャラクターには高度が導入される。高度は、地表面からの高さであり、メートルで表記される。[飛行状態]のすべてのキャラクターは、移動時に、水平移動するのと同様に、高度を変化させることができる。移動距離と高度変化の合計値が、MV以下でなければならない。たとえば、MV300のコンバットシェルが150m上昇した場合、その移動では150m以下の移動しか行なうことができない。特に指定がない場合、[飛行状態]のキャラクターの高度は10mであるものとする。

何らかの理由で高度が0以下になった場合、墜落あるいは着陸したものとする。詳細はGMが判断すること。

高度差が[攻撃者のサイズ×10m(最低2m)]以上離れている場合、格闘攻撃は行なえない。

対空砲撃火器

以下の武器は、低い場所から高い場所に射撃を行なう場合、高低差による距離の増加が半分になる。

“ワスプ”SAMランチャー、40㎜機関砲Mk－55、SAMランチャー“ヒュペリオン”、AAMランチャー“パンジャブ”、AAMランチャー“ギネス”、“ランサー”ミサイルランチャー、127㎜自動砲AC19、AAMランチャー“ヒュペリオンⅡ”、AAMランチャー“ゲオルギウス”、SSAM－S“ハシュエル”、2連SAMポッド“ヘリオス”、対空射撃管制装置を取り付けた火器すべて。

コンバットシェルの誘爆

コンバットシェルは燃焼しやすいケミカルリンゲル液をフル稼働させているきわめて危険な兵器である。この事実を反映したいGMは、以下のルールを取り入れてもよい。

CS、HCS、TCS、アクトポッドの本体がMO以上のダメージを受けた場合、操縦者は〈コンバットシェル〉SR1/8を行なう。

成功すると誘爆する前に機体を安全に停止させることができるが、失敗した場合、機体は派手に爆発炎上し、すべての搭乗者は胴体に〈熱〉D100＋200点のダメージを受ける。装甲値は有効だが、回避は行なえない。本体およびすべての装備品自動的にKLを受ける。

格闘に対する機動回避

基本ルールブックでは、格闘回避を行なえるのはメカニックの搭乗者のみで、メカニックそのものは格闘回避が行なえなかった。しかし、人間を模したCSや、ガンドックなどの多脚兵器、機動性の高い一部のメカニックは格闘に対しても有効な回避を行なうことができる。(そうでないメカニックでも、《エバージョン》を使用すれば回避を行なうことができる)

CS、TCS、HCS、アクトポッド、インセクター、ガンドック、バイクは、格闘攻撃に対しても機動回避を行なえるものとする。機動回避のルールに従い、達成値を格闘攻撃の最終火力から減算することができる。

このうち、インセクター、ガンドッグ、HCS、TCSはスタンドアローン状態では格闘に対する機動回避を行なうことができない。

運試し

漠然と物事を決めたいとき、まったくの運しか絡まないような状況(たとえばくじ引きやスロットマシンなど)において、GMは必要であれば【LUC】によるARを行なわせてもよい。AR1の算出方法、およびARそのものは、他の能力値と変わらないものとする。

初期の高度

なんらかの理由でシーン中に[飛行状態]となった場合、自動的に高度は10mとなる。離陸のために特別な行動を行なう必要はない。GMは適切な高度を設定してもよい。

高度差と上面への命中

高度差が(高いにせよ低いにせよ)5m以上ある場合、攻撃は上面装甲に適用されるものとする。

ハンター保険

世界は危険で満ちている。単なる事故、不意の銃撃戦、ミュータントとの遭遇、猛烈な汚染嵐による蹂躙。トラブルはいつ降りかかってくるか分からない。ここでは、ハンターたちを対象にした数々の保険について解説する。

転ばぬ先の杖

3種類の保険

ハンターであれば一度や二度は困ったトラブルに四苦八苦したことがあるだろう。

高価なホバーランクが事故でおシャカになったり、大枚をはたいた虎の子のビームキャノンが一発で使い物にならなくなったり、そうした難儀はハンター稼業ならいつでもついて回るものだ。

そうした事態に備えて、ハンター協会やいくつかの企業が提供しているのが、ハンター保険だ(*)。

保険とはその名の通り、危険に対して一定の保障を事前に行っておくためのものである。

多くは偶然に発生する事故などによる損失に備え、先だって一定の金銭を供出しておくことで、損失の発生時に損失の補填を行なってもらう事を目的とした商品である。

そしてハンター協会などは、危険の多いハンター向けにこうした保険への加入を推奨しているというわけだ(*)。

ハンター保険には簡便な簡易ハンター保険と、いくつかの審査を必要とする特別ハンター保険。そして普通の保険には加入できない者が利用するブラック保険とがある。

これらについて解説していこう。

簡易ハンター保険

簡易ハンター保険はほとんど審査もなく、すぐに入ることのできる手軽なハンター向け保険である(*)。

原則的にその運営はハンター協会によって行なわれ、特に駆け出しのハンターたちに愛用されている。

特別ハンター保険

それなりに経験を積んだハンターたちが加入するのが、この特別ハンター保険である。

特別ハンター保険は、審査が厳しく、あまりにも危険な仕事にばかり挑みすぎるハンターの場合、加入を断られることも少なくない。

しかし、数々の特典や加入できる保険の種類、そして何よりも保険料のリーズナブルさでは、この特別ハンター保険を超えるものがないのも確かなのだ。

現在、一番多くのハンターが利用している特別ハンター保険ではあるが、同時に審査の厳しさや計算せねばならない事項の多さ、細かい処理の量などの問題から、これを敬遠する者もいる(*)。

ブラック保険

ハンター協会や正規の企業が営んでいる他の保険に対して、このブラック保険は犯罪組織や個人のブローカーなどが提供する違法な保険である。

ブラック保険という名前自体も実際の保険名ではなく通称であり、あくまでも本来の保険とは違う裏社会のものだということを示している。

ブラック保険は、他の保険の審査に通らないような人物でも入ることのできる、非常に審査の甘い保険である。

しかしその分、保険料は非常に高くなっており、普通の保険に入ることができようなら、これを利用する意味はほぼない。

また、各シティが定めている保険法からも逸脱したものであるため、利用には細心の注意が必要だろう(*)。

ハンター保険
同種の保険はハンター協会以外の企業などが一般向けにも提供している。なお、本ルールでは、保険金詐欺を働くことは念頭に置いていない。

死亡保険や生命保険
世界観的には遺族に保険金を残すための死亡保険や、病気になった時のための生命保険なども存在するが、ルール的には扱われないものとする。これは、キャラクターがロールプレイの一環として自分に生命保険をかけるなどの行為を制限するものではない。

危険の多いハンター
ハンターはそのトラブルの多い就業形態の都合上、普通の保険会社の保険には加入できないことが多い。このため、ハンター協会の協力で設立されたのがハンター保険なのだ。

簡易ハンター保険
その名の通り、入るのに面倒な処理の少ない保険である。同時に初心者ハンターのための救済策でもあり、本来は保険として受け入れないような少額の物品についても保険として受け入れる形になっている。コンベンションなどでのモノプレイでは、こちらの簡易ハンター保険のみを利用することを強く推奨する。

保険の加入のしかた

どんなに便利な保険であっても、まずはそれに加入してみなければ利用することはできない。

ここでは、保険の加入に関する手順について解説する。

保険加入の手順

保険への加入は、P157の図のような手順で進行する。この一連の作業は、原則的にプリプレイで行なわれることが望ましい(*)。

保険の種類を決定する

まずは加入したいと思う保険の種類を決定する。前述したように、保険の種類は簡易ハンター保険、特別ハンター保険、ブラック保険の3種類となっている。

それぞれの保険の特性と有利不利については、個々の保険の項を参照のこと。なお、簡易ハンター保険と特別ハンター保険に同時に加入することはできない。

保険商品を決定する

それぞれの保険の種類ごとに、保険商品というものが設定されている。

例えば、簡易ハンター保険にはメカニック保険と治療保険のふたつの保険商品がある。選択した保険の種類に従って、保険商品を選択する。

どのような保険商品があるかは、個々の保険商品の項を参照のこと。

◆複数の保険商品の選択

保険商品の選択の際、複数の保険商品を選択することができる。また、その保険商品の対象が別々であるならば、同じ保険商品を重複して選ぶこともできる(*)。

例えば、キャラクターAとキャラクターBふたりで治療保険を合計ふたつ、ホバータンクとバイクとトレーラーで計3つのメカニック保険というようにだ。

ひとりのキャラクターに複数の治療保険をかけたり、ホバータンクひとつにいくつものメカニック保険をかけるなどというようなことはできない。

◆他人に保険をかける

対象となるキャラクターと合意が得られているならば、自分以外のキャラクターやその所持品などに保険をかけることもできる。

ただしこの際でも、受取人は原則的に保険をかけられているキャラクター当人となる——ただし死亡保険は例外とする。

これはハンター保険の特例的な性質によるものであり、一説には保険金詐欺を防ぐためのものであるらしい。

加入審査を受ける

保険の種類と保険商品が決定したならば、その保険に加入できるかどうかの審査を受けることになる。

この審査の結果として、保険に加入できなかったり、保険の掛け金が上昇することもある。

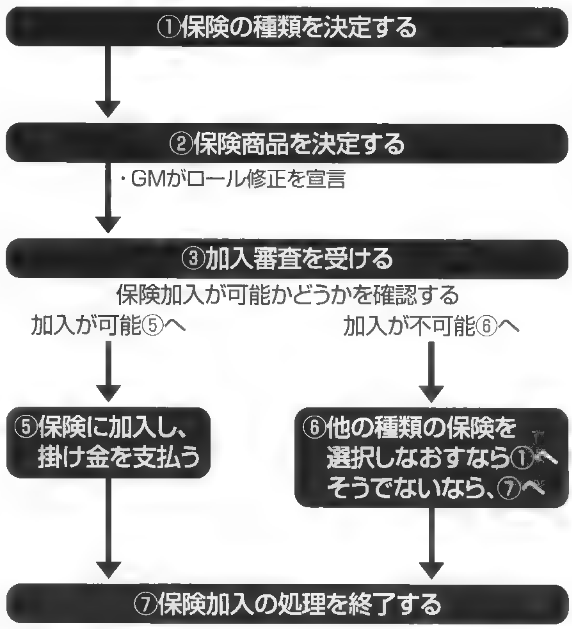
もし望む保険に加入することができなかった場合や掛け金が希望の範囲を外れた場合は、保険の種類を変更することからやり直すこととなる(*)。

保険に加入し、掛け金を支払う

加入審査をクリアーしたなら、掛け金を支払うことで保険への加入は終了する(*)。

保険の期間満了は原則として1セッションとなるが、GMはセッションの期間が長い場合などは、保険の期間満了をセッション内時間で規定するようにしてもよい(*)。

保険加入の流れ



特別ハンター保険
上級ハンターのための保険でややこしい処理と、多くの選択肢を伴うため、保険料の決定にかなりの時間を必要とする保険である。コンベンションなどでのモノプレイでは、特別ハンター保険を利用することは避けた方がよい。

ブラック保険
ブラック保険に入っているからといって、ルール的に特別な不利が発生するわけではない。ただし発覚すれば、社会的地位のある人物や警察関係者などは非常に悪い印象を抱くことだろう。

原則的にプリプレイで
もちろん、GMが許可するのならばオープニングフェイズやミドルフェイズに行なってもよいだろう。ただしその場合、GMはセッションのテンポが崩れる可能性に注意すること。モノプレイなどでは、プリプレイですべてを済ませておくことを強く推奨する。

保険の掛け金計算
非常に細かい計算となるため、電卓を用意することを強く推奨する。

加入審査のやり直し
ただし、あまりにも時間をかけすぎるようなことは避けたい。GMは場合によってはプレイヤーに保険の利用を諦めさせてもよい。

掛け金を支払う
この支払った掛け金は、経費としてビジネスシートに記入すること。

保険の期間満了
保険の期間満了をセッション内時間で規定する場合、満了期間の目安は1ヶ月とするとよいだろう。もし満了しても保険が使われていなかった場合、審査をすることなく掛け金を支払うだけで同じ内容の保険を再びかけることができるとしてもいい。また、自動的に口座から掛け金が引き落とされる方式にして、「連絡が無くても自動的に保険が再契約される形式をとっている」としてもよい。

簡易ハンター保険

簡易ハンター保険は、手軽で煩雑な処理の少ない保険である。以下にこの簡易ハンター保険について解説する。

加入審査

すべての保険がそうだが、簡易ハンター保険に加入するためには、審査を受けなくてはならない。審査には新規加入審査と再契約審査とがある。

新規加入審査

新規加入審査は、簡易ハンター保険を初めて利用する場合の審査である。

簡易ハンター保険の場合、新規加入審査は単にあなたがハンター協会に属するハンターであることを証明するだけでよい。

再契約審査

再契約審査は、簡易ハンター保険をすでに複数回利用しているハンター用の審査である。

再契約審査では、何度この簡易ハンター保険を利用し、保険金支給を受けているかが問題となる。

過去に簡易ハンター保険を利用し、10回の保険金支給を、受けているキャラクターは、簡易ハンター保険の対象となることはできない。

なお、この回数のカウントは保険商品ごとにではなく、保険金支給を受けた回数が対象となるので注意すること。

簡易ハンター保険の保険商品

簡易ハンター保険の保険商品は、メカニック保険と治療保険の2種類となっている。

メカニック保険

簡易ハンター保険のメカニック保険は、セット購入されたメカニックの修理・買い換えのための保険であり、セット購入されたメカニック以外は対象としていない。

また、セット購入したとしても、後から換装されたパワープラントやドライブ、兵装などについては保険の適用外となる。

——あくまでも適用外となるのは、換装・追加された部分に限られることに注意すること。

なお、サンプルキャラクターの所持しているメカニックについては、それがセット購入されたものでなかったとしても、セット購入されたものとして扱う。

◆メカニック保険の掛け金の算出

メカニック保険の掛け金は、一律でそのメカニックのセット購入価格の10%となる。

ただし、KKKロワイヤル専用装甲牽引ユニットのような、価格は無料だが再購入に一定の金額を必要とするアイテムの場合は、その再購入用の金額を価格とみなして掛け金を算出すること。

◆メカニック保険の保険金

メカニック保険の保険金は、そのメカニックの修理・買い換えにかかった金額の全額となる。

これはそのメカニックのセット購入の際に購入された装備——フレーム、パワープラント、ドライブ、ザック、兵装のすべてにおいて有効となる。

つまり、購入したメカニックを購入時の状態に戻すために必要な全額が保険で賄われると考えればいいだろう。

——ただし、貨物、および弾薬などの消耗品については除くものとする。

治療保険

治療保険は、キャラクターの集中治療にかかる費用のための保険である。

◆治療保険の掛け金の算出

治療保険の掛け金は、一律で＄2,000となる。

◆治療保険の保険金

治療保険の保険金は、キャラクターひとりの集中治療にかかった金額の全額となる。

これは頭部、胴部、腕部、脚部、心理、電子の部位の内、いくつの部位を治療しても同じであり、その損傷の度合いなども問わない。

ただし、あくまでも支払われるのはかかった金額であるため、もしもPCが自身で治療を行なって、集中治療の費用が下がったとしても、保険金と治療費用との間に差額が発生することはない。

特別ハンター保険

特別ハンター保険は、熟練ハンター向けの煩雑ではあるものの、個々の状況に合わせた保険プランを組むことのできる保険である。以下にこの特別ハンター保険について解説する。

加入審査

特別ハンター保険にも、加入審査がある。特別ハンター保険でも、審査には新規加入審査と再契約審査とがある。

新規加入審査

新規加入審査は、特別ハンター保険を初めて利用する場合の審査である。

特別ハンター保険の場合、新規加入審査ではキャラクターが充分な実力を持ったハンターであることを示さなくてはならない。

具体的には、いずれかひとつのスキルが100以上であるか、50以上のスキルが4種類以上あるハンターでなければ、特別ハンター保険に加入することはできない。

なお、あくまでもスキルであってスキルのSRではないことに注意すること。

再契約審査

再契約審査は、特別ハンター保険をすでに複数回利用しているハンター用の審査である。

再契約審査では、P162の保険金の支払いの項で解説される保険実績が重要となる。

具体的には保険実績が－10,000,000に達したキャラクターは、もう特別ハンター保険に加入することができなくなる。

こうなったキャラクターが再び特別ハンター保険に加入するためには、保険実績が－5,000,000以上となることが条件となる。

また、保険実績が－100,000に達したキャラクターはハンター協会から警告を受け、特別ハンター保険の掛け金が上昇する。どれくらい上昇することになるかについては、後述を参照のこと。

特別ハンター保険の保険商品

特別ハンター保険の保険商品は、メカニック損害保険と総合損害保険、特別治療保険の3種類となっている。

メカニック損害保険

メカニック損害保険は、メカニックのフレーム、パワープラント、ドライブ、ザックの修理・買い換えのための保険であり、兵装などは対象としていない。

なお、フレーム、パワープラント、ドライブ、ザックごとに別々の保険商品としてあつかう。

◆メカニック損害保険の掛け金の算出

メカニック損害保険では、掛け金の算出をメカニックのフレーム、パワープラント、ドライブ、ザックのそれぞれごとに行なう。

このため、メカニックのフレームには保険をかけるが、ドライブにはかけない。あるいはその逆といったこともできる。

メカニック損害保険の掛け金は、そのメカニックのフレーム、パワープラント、ドライブ、ザックの価格の5%となる。

この際、フレームの価格は本体価格――標準フレーム以外を使用しているなら、さらにその修正後の価格――となるので注意すること。

なお、KKKロワイヤル専用装甲牽引ユニットのような、価格は無料だが再購入に一定の金額を必要とするアイテムの場合は、その再購入用の金額を価格とみなして掛け金を算出すること。

そしてこれに、保険実績による修正が加算される。具体的には、保険実績－100,000ごとに、保険の掛け金が＋1%されるのだ。

例えば、保険実績が－660,000に達しているキャラクターは、掛け金が＋6%され、結果的な掛け金が価格の11%になってしまうのである。

◆メカニック損害保険の特約

メカニック損害保険の加入時、保険実績が50,000以上であれば特約を受けることができる。

選ぶことのできる特約は保険商品ひとつごとに、いずれか1種類であるが、保険実績が高いほど選択できる特約の種類は増えていく。

・保険実績が50,000以上

＄100以下の交易品以外の任意の一般装備を3つ、無料でプレゼント

・保険実績が100,000以上

＄1,000以下のメカニックアクセサリ、CSアクセサリからひとつを無料でプレゼント

・保険実績が200,000以上

＄10,000以下の電子戦装備、メカニックアク

セサリ、CSアクセサリからひとつを無料でプレゼント

◆メカニック損害保険の保険金

メカニック損害保険の保険金は、そのメカニックの修理･買い換えにかかった金額の全額となる。

総合損害保険

総合損害保険は、武器やオートプロテクター、ターミナル、ソフトウェアなどメカニック以外の所持品の買い換えのための保険である。

ただし、消耗品や使い捨てのものは除き、その上で＄50,000未満の商品や禁制品、違法物品などは保険の対象外となる。

なお、それぞれの武器などごとに別々の保険商品としてあつかう。

◆総合損害保険の掛け金の算出

総合損害保険では、掛け金の算出をそれぞれごとに行なう。

総合損害保険の掛け金は、保険をかけたいアイテムの価格の5%となる。ただし、保険の対象となるのは＄50,000以上のものとなることに注意すること。

そしてこれに、保険実績による修正が加算される。具体的には、保険実績－100,000ごとに、保険の掛け金が＋1%されるのだ。

例えば、保険実績が－660,000に達しているキャラクターは、掛け金が＋6%され、結果的な掛け金が価格の11%になってしまうのである。

◆総合損害保険の特約

総合損害保険の加入時、保険実績が50,000以上であれば特約を受けることができる。

選ぶことのできる特約は保険商品ひとつごとに、いずれか1種類であるが、保険実績が高いほど選択できる特約の種類は増えていく。

•保険実績が50,000以上

保険に加入した武器の弾倉ふたつ、または＄100以下の交易品以外の任意の一般装備を3つ、無料でプレゼント

•保険実績が100,000以上

＄1,000以下の武器、またはサイバーパーツかソフトウェアからひとつを無料でプレゼント

•保険実績が200,000以上

＄10,000以下の武器、またはサイバーパーツかソフトウェアからひとつを無料でプレゼント

◆総合損害保険の保険金

総合損害保険の保険金は、保険をかけたいアイテムの買い換えにかかった金額の全額となる。

特別治療保険

特別治療保険は、キャラクターの集中治療にかかる費用のための保険である。

なお、頭部、胴部、腕部、脚部、心理、電子のそれぞれの部位ごとに別々の保険商品としてあつかう。

◆特別治療保険の掛け金の算出

特別治療保険では、掛け金の算出を頭部、胴部、腕部、脚部、心理、電子のそれぞれの部位ごとに行なう。

このため、頭部、胴部には保険をかけるが、電子、心理にはかけない。あるいはその逆といったこともできる。

特別治療保険の掛け金は、頭部、胴部、腕部、脚部が＄100、心理が＄300、電子が＄200となっている。

そしてこれに、保険実績による修正が加算される。具体的には、保険実績－100,000ごとに、保険の掛け金が＋＄20されるのだ。

例えば、保険実績が－660,000に達しているキャラクターは、掛け金が＋＄120され、頭部ならば掛け金が＄220になってしまうのである。

また、保険で治療できる範囲をHWまでとするならば、掛け金はこれからさらに半分となる。

◆特別治療保険の特約

特別治療保険の加入時、保険実績が50,000以上であれば特約を受けることができる。

選ぶことのできる特約は保険商品ひとつごとに、いずれか1種類であるが、保険実績が高いほど選択できる特約の種類は増えていく。

•保険実績が50,000以上

＄100以下の交易品以外の任意の一般装備、または禁制品でないドラッグを2つ、無料でプレゼント

•保険実績が100,000以上

＄1,000以下の禁制品でないドラッグ、または容態安定装置をひとつ無料でプレゼント

•保険実績が200,000以上

＄10,000以下の電子戦装備、メカニックアクセサリ、CSアクセサリからひとつを無料でプレゼント

◆治療保険の保険金

治療保険の保険金は、保険を使って治療した部位の集中治療にかかった金額の全額となる。

ただし、あくまでも支払われるのはかかった金額であるため、もしもPCが自身で治療を行なって、集中治療の費用が下がったとしても、保険金と治療費用との間に差額が発生することはない。

なお、もしも治療できる範囲をHWに制限していた場合、MOの治療代金は保険では支払われないことに注意すること。

ブラック保険

ブラック保険は、正規の保険とは異なる違法な保険である。しかし同時にハンターの貿易に関する保障を行なってくれる保険はブラック保険に限られており、その需要は決して低いものではない。

また、違法だからといってブラック保険を利用していることが即犯罪につながるわけではない(*)。

以下にこのブラック保険について解説する。

加入審査

ブラック保険に加入審査は存在しない。すべてのキャラクターは望めばブラック保険に加入することができる。

特別ハンター保険の保険商品

特別ハンター保険の保険商品は、ブラックメカニック保険とブラック損害保険、ブラック治療保険、貿易保険の4種類となっている。

ブラックメカニック保険

ブラックメカニック保険は、メカニックのフレーム、パワープラント、ドライブ、ザックの修理・買い換えのための保険であり、兵装などは対象としていない。

なお、フレーム、パワープラント、ドライブ、ザックごとに別々の保険商品としてあつかう。

◆ブラックメカニック保険の掛け金の算出

ブラックメカニック保険では、掛け金の算出をメカニックのフレーム、パワープラント、ドライブ、ザックのそれぞれごとに行なう。

このため、メカニックのフレームには保険をかけるが、ドライブにはかけない。あるいはその逆といったこともできる。

ブラックメカニック保険の掛け金は、そのメカニックのフレーム、パワープラント、ドライブ、ザックの価格の40%となる。

◆ブラックメカニック保険の保険金

ブラックメカニック保険の保険金は、そのメカニックの修理・買い換えにかかった金額の全額となる。

ブラック損害保険

ブラック損害保険は、武器やオートプロテクター、ターミナル、ソフトウェアなどメカニック以外の所持品の買い換えのための保険である。

ただし、消耗品や使い捨てのものは除き、その上で＄50,000未満の商品は保険の対象外となる。

なお、それぞれの武器などごとに別々の保険商品としてあつかう。

◆ブラック損害保険の掛け金の算出

ブラック損害保険では、掛け金の算出をそれぞれごとに行なう。

総合損害保険の掛け金は、保険をかけたいアイテムの価格の40%となる。ただし、保険の対象となるのは＄50,000以上のものとなることに注意すること。

◆ブラック損害保険の保険金

ブラック損害保険の保険金は、保険をかけたいアイテムの買い換えにかかった金額の全額となる。

ブラック治療保険

ブラック治療保険は、キャラクターの集中治療にかかる費用のための保険である。

◆ブラック治療保険の掛け金の算出

ブラック治療保険の掛け金は、一律で＄5,000となる。

◆ブラック治療保険の保険金

ブラック治療保険の保険金は、キャラクターひとりの集中治療にかかった金額の全額となる。

これは頭部、胴部、腕部、脚部、心理、電子

ブラック保険を利用

厳密には軽微な保険法違反であるが、特に重大な犯罪を犯したり、別に疑われるような事由がない限り、官憲も率先して逮捕しようとは考えないほどの微罪である。もし罪に問われた場合、シティによって事情は異なるものの＄500程度の罰金刑が普通である。

買値
貿易ルールを採用している場合は、便宜上ネオ＝アップルにおける基本価格をこれに変える。

ブラック貿易保険の期間満了
ブラック貿易保険の期間満了について、GMは保険をかけた交易品が売却されるか、失われた時点で期間満了としてもよい。

交易品が失われた時
貨物に攻撃が命中して交易品にダメージが出た時や、何らかのトラブルで交易品が破壊されたり紛失した場合、交易品は失われたものとして考える。買値よりも低い値段で売却した場合や自分の意志で消費した場合は、失われたものとは見なさないものとする。
なお、保険金詐欺を防ぐために保険をかけた交易品にはタグがつけられるのが普通だ。

保険金は＄50,000まで
もちろん、あくまでもかけられる保険は「交易品50,000＄ごと」であるため、＄100,000分の保険をかけていて＄100,000分の交易品が失われたなら、＄100,000の保険金支給を受けることができる。

の部位の内、いくつの部位を治療しても同じであり、その損傷の度合いなども問わない。
ただし、あくまでも支払われるのはかかった金額であるため、もしもPCが自身で治療を行なって、集中治療の費用が下がったとしても、保険金と治療費用との間に差額が発生することはない。

●貿易保険

貿易保険は、交易品を貿易する際のための保険である(*)。
貿易保険の保険金は、保険をかけた交易品が失われた時にだけ支払われる(*)。

◆貿易保険の掛け金の算出

貿易保険の掛け金は、交易品＄50,000(買値)ごとに＄5,000となる。
もし交易品の総額が＄50,000に満たない場合は、貿易保険をかけることはできない。また、もしも交易品の損失が＄50,000を超えていたとしても、支給される保険金は＄50,000までである(*)。

◆貿易保険の保険金

貿易保険の保険金は、保険をかけた交易品の買値と同額となる。

保険金の支給

ここでは、保険金支給に関する手順について解説する。

保険金支給の手順

保険金の支給は、アフタープレイの売上金の計算の直前にP163の図のような手順で進行する(*)。

修理・買い換え、治療の確認

メインプレイ中に、保険をかけているメカニックや武器、アイテム類の修理や買い換えを行なったかどうか、または保険を使ってキャラクターのダメージの治療を行なったかどうかを確認する。
もし、保険を使った修理や買い換え、治療を行なっていない状況で、まだ保険をかけたメカニックやキャラクターにダメージが残っていたり、武器やアイテム類の買い換えなどが行なわれていないなら、このタイミングでそれらを行なうかどうかを確認すること。
保険を使った修理や買い換え、治療はそれぞれ1回までしかできない。もしも所持しているホバータンクがダメージを受け、それを保険を使って修理したなら、次に受けたダメージを再度保険によって修理することはできない。
ただし、メインプレイ中に複数回の修理や治療を行なっている場合、そのいずれに“保険を使ったか”は、保険金支給のタイミングで決定しても構わない。
上記の例でいえば、ホバータンクが受けたダメージを2回修理しているなら、保険金支給を受ける際の基準となるのが、1回目のものであっても、2回目のものであっても構わないということだ。

これらを確認した上で、修理・買い換え、治療による保険金の額を、それぞれの保険商品の項を参照しながら決定すること。

貿易保険の確認

次いで、ブラック保険の貿易保険をかけている場合、保険のかかった交易品が失われたかどうかを確認する。
失われている場合、保険を使用するかどうかを確認する。その上で、貿易保険による保険金の額を決定すること。

保険金の支給

前項までで決定された保険金の支給を受ける。この時点では、保険金は個々のキャラクターにではなく、ハンターチーム全体に支払われることになる。これは決算の際に、必要経費として計上される修理・買い換え、治療の費用と保険金が相殺される形をとるためである。支給された金額をビジネスシートの売上欄に記入すること。
また、同時に簡易ハンター保険を利用したならその使用回数を、特別ハンター保険を利用したなら保険実績を各人のキャラクターシートのアイテム欄に記入する。

◆保険実績

当然ながら保険会社も、あまりに事故が多かったり損害ばかり出している人物とは、保険契約を結びたがらない。それを表現しているのが保険実績である。
保険実績は、損害が少ない人物ほど高くなり、損害の多い人物は低くなっていく。そして保険実績が一定以下になった場合、保険会社は保険

の掛け金を標準から引き上げる措置を執り、それでも損害状況が改善されない場合はもう保険契約を結ぶことを拒否するようになる。

——逆に保険実績の高い人物には、特約などのサービスを行なうこともある。具体的なサービス内容はGMが決定してもよい。煩雑にならない程度に、保険実績が一定になったので温泉旅行がプレゼントされる、試供品のモニターに選ばれるなどといったイベントがあってもよいだろう。望むならば、シナリオの導入に使うこともできる。

保険実績はいわば、堅実な活動を行なっているハンターであることの証明でもあり、社会的な信用を表している。

保険実績は、特別ハンター保険に加入した状態で、保険金の支給を受けることなく期間を満了することが決定した時点で、+［10,000＋使用しなかった保険の掛け金］される。

逆に特別ハンター保険の保険商品の保険金支給を受けた場合、－［受け取った保険金］される。

保険実績のプラスマイナスを計算した上で、現在の保険実績を記録すること。これは次の保険の加入の際、審査と保険の掛け金に影響する。

保険の期間満了

保険金の支給とそれにともなう手続きをもって、保険の契約は期間満了となり、終了する。

保険金の支給

GMは必要と考えるなら、アフタープレイに入る前に保険金支給を行なっても構わない。ただし、1回の保険加入で支給される保険金は1回までであり、保険金支給の支給を受けた時点で保険は期間満了となり、終了する。

保険金支給の流れ

①修理・買い換え、治療の確認

・メインプレイ中に保険を使用したかどうかを確認
・使用していない場合、使用するかどうかを確認

↓

②貿易保険の確認

・交易品が失われたかどうかを確認
・失われた場合、保険を使用するかどうかを確認

↓

③保険金の支給

・支給された金額をビジネスシートの売上欄に記入する
・キャラクターシートのアイテム欄に、支給を受けた保険と必要なら保険実績のことを記入する

↓

④保険の期間満了

ツアーモードルール

メタルヘッドの舞台は、あまりにも広大な北米大陸である。
ここでは、抽象的な移動だけでなく、より視覚的な形で、
大陸での移動を扱うためのルールとガイダンスを紹介する。

大陸を旅する

ツアーモードルールは、長距離の移動と、それにまつわるさまざまなイベントを処理するためのルールだ。

このルールは、マップを利用して都市間の移動を詳細に扱う長距離移動ルール、交易品の取引を扱う貿易ルールのふたつからなる。

GMであるあなたはすべてのルールを採用してもよいし、一部だけを採用してもよい。これは、移動ルールは詳細に処理したいが貿易まではプレイ時間の都合で扱いたくない、あるいは貿易はスパイスとして盛り込みたいが、移動関係はアナログに扱いたい、というニーズに対応するためである。

長距離移動ルール、貿易ルールともに、プレイ時間が1～3時間は延びる傾向にある。あらかじめプリプレイの段階で、どこまでのルールをどのように適用するのか決めておくこと。

また、ツアーモードを適用する場合、ジョーカーを抜いたトランプがひと揃い必要になる。貿易ルールを使用する場合は、電卓もあるとよいだろう。

長距離移動ルール

本ルールでは、長距離移動時に、マス目によって距離を具体的に表現した大陸マップを使用する。大陸マップはカバー裏に印刷されている。

大陸マップは、六角形のマス［ヘクス］に分割されている。1ヘクスは直径250㎞(*)程度の円をイメージしている。

移動は、ハンターチームをあらわすコマを、ヘクスからヘクスへ移動させることで表現される。ヘクスの辺に留まることはできず、かならず移動はヘクス内で終了しなければならない。

ハンターチームは、一日に搭乗しているメカニクスから算出される［移動力］に等しいヘクス数を移動することができる。ただし、後述する地形によっては、余計に［移動力］を消費することがある。

ツアー移動力の算出

［ツアー移動力］はハンターチームの搭乗しているメカニックによって決定される。もし複数のメカニックがある場合、もっとも低い［移動力］を適用する。また、飛行メカニックと地上・水上メカニックでチームを編成している場合、地上・水上メカニックであるものと見なされる。水上メカニックと地上メカニックでチームを組むことはできない。

なお、［ツアー移動力］の算出に関与するのはあくまで搭乗し、実際に移動に使用するメカニックのみである。トレーラーなどに搭載しているメカニックは［ツアー移動力］の算出に影響しない。

［ツアー移動力］はP166のツアー移動力算出チャートに従って算出される。スタンドアローンの場合、［移動力］がマイナス1される。ただし、マイナス1する前の［移動力］が1以上であった場合、1となる。

メカニックの航続距離

人間が食事をするように、メカニックも燃料なしでは活動できない。あらゆるメカニックは、エンジンに依存する［航続点］というパラメータを持つ。これは、無補給で移動できるヘクス数をあらわし、1ヘクス移動するごとに減少する。

たとえば［航続点］が6のメカニックは、6ヘクス移動すると、それ以上移動することができなくなる(*)。消費された［航続点］は適切な補給を受けることで回復する。

［航続点］はP169の航続点算出チャートに従って算出される。なお、コンバットシェルのザックは、［航続点］算出に影響しない。

直径250㎞
あくまで概算である。

それ以上移動できなくなる
この場合、《タウンサーチ※》(P029)を使用するとよいだろう。タウンを見つけても燃料を買う金がない場合は、GMが適宜適切なイベントを挿入するか、さもなければ、装備品を売却させて捻出させるしかないだろう。
海上の場合は、ご愁傷様というほかない。

地形

ヘクスには地形が指定されている。それぞれの地形は移動力に影響するとともに、特殊な効果をもたらす。

地形による移動力への影響は、飛行メカニックには適用されない。

▼草原・荒野

もっとも一般的な地形である。再建されたハイウェイが走っているところも多い。メガ＝シティもこれに含む。特に修正はない。

▼砂漠

砂や岩に覆われた砂漠。ホバー走行(*)できないメカニックは侵入に余計に移動力1を消費する。

戦闘が発生した場合、全域が移動困難地形とする。さらに暑さと砂のため、対砂漠処理を行なっていない電子SUVを持つすべての装備は、アクシデント値が−10される。

砂漠を移動した日は、通常の三倍の水(3ENC)を必要とする。

▼森林

温帯の森林。見通しは密林ほど悪くはない。侵入には余計に移動力1を消費する。戦闘が発生した場合、全域が移動困難地形とする。

▼密林

樹木が密生した熱帯雨林。侵入には余計に移動力1を消費する。

戦闘が発生した場合、全域が移動困難地形かつ射撃困難地形とする。

▼寒冷地(*)

ツンドラやタイガ地帯。寒冷地に侵入するたび、防寒装備を身につけていない、またはセミオープンタイプかクローズタイプのメカニックに搭乗していないキャラクターは、身体SUVが1ランク低下する。対寒冷地処理を行なっていない電子ＳＵＶを持つすべての装備は、アクシデント値が−10される。

▼山岳

険しい山地。侵入には余計に移動力1を消費する。これは飛行メカニックでも同様。

▼山岳(寒冷)

山岳と寒冷地の効果を両方受ける。

▼湿地・海岸

湿地帯や海岸線。ホバー走行(*)できないメカニックは侵入には余計に移動力1を消費する。戦闘が発生した場合、全域が移動困難地形とする。

▼海域

ボート以外移動できない。同じヘクスに海域と陸地が書いてある場合、陸地がつながっている場合陸として移動できる。詳細はGMが判断すること。

ランダム遭遇

新しいヘクスに侵入するたび、GMはP167のランダム遭遇表(*)をDOC(*)、すなわち山札からトランプを引いてその数値に適応したイベントを起こすか、任意のイベントを起こす。

イベントの内容はGMが自由に解釈してよい。必ず戦闘をしなければならないという性質のものではない。交渉で回避させてもよいし、逃亡させてもよいだろう。

遭遇時の彼我相対距離はGMが決定する。P166の遭遇距離決定表を使用してもよいだろう。磁気嵐、悪天候とある場合、それらの悪天候がそのシーンを覆っていることをあらわす。

交易ルール

安く買えるところから買い、高く買えるところから買う。これが交易である。ここでは、キャラクターが交易を行なう場合のルールを解説する。

なお、本ルールを採用する場合、基本ルールブックの交易品のルールと置換されるものとする。つまり、基本ルールブックに記載された交易品は購入できないものとする。ドロップ品で指定されている場合、本書に掲載された同名の交易品を入手する。

交易の概要

交易は基本的に、大都市でしか行なえない。大都市とはすなわち、P172の地図に記載されたメガ＝シティ、またはタウンである。

本書では、大都市における交易品の売買を交易と定義する。キャラクターがドロップ品などを売買したり、シナリオギミックとして商行為や株式売買などを行なうことについては、交易とは見なさない。

交易は以下の流れで行なわれる。

▼イベントフェイズ

大都市に入るたびに行なわれるイベントを決定するフェイズ。

▼売買フェイズ

交易品を売買するフェイズ。

イベントフェイズ

大都市に入るたびに、イベントチャートをGMがDOCする。山札は、ツアーモードと共用とする。P172に収録された12種類のイベントチャートには、地図上の大都市をあらわすアル

ホバー走行
具体的にはホバークラフト、ホバイク、ホバータンク。

寒冷地
北海の超低気圧の作用で、この時代、カナダから北極海に至っては年中冬のような寒さが続いている。もっともそのため温暖化による海面上昇が食い止められているのだから皮肉な話だ。
なお、MHE、P083のRk67"リンヌラータ"およびAD-47は寒冷地に対応しているものとする。

ランダム遭遇表
もちろん、基本ルールブックのランダムエンカウント同様にこの表だけを使用してもよい。

DOC
Draw Or Choice。山札から引いてもよいし、選んでもよい。引いた後に選んでも構わない。特に、都市に侵入したタイミングで遭遇を起こすかどうかは流れによるので、GMはチョイスを活用するとよいだろう。
山札から引いてオープンにしたカードは捨て山とし、山札がなくなったら捨て山をシャッフルして新しい山札とせよ。

イベントフェイズのイベント
一部のイベントは演出だけが存在し、ゲーム的な効果は設定されていない。基本的にこれは、ロールプレイの助けになるよう設定されたものである。GMは進行しているシナリオによっては、イベントにゲーム的な処理を加えたりアレンジしてもよい。

メガ＝シティ
メガ＝シティでは都市・廃墟の遭遇チャートをDOCしてもよい。

イベントフェイズによる修正
価格の修正はすべて合計する。この時、たとえば「×1.3」と「×0.8」なら、「1.3×0.8＝1.04」とする。煩雑なら、小数点第二位以降は切り捨てるとよいだろう。

1日が経過

ごくおおざっぱに、$25×PCの人数の滞在費を消費する。もしプレイヤーが望むなら、P083の一般装備を参照し、細かい生活費を算出してもよい。

交易品購入不可

ガソリン（MHE、P107）のみ例外とする。ガソリンはあらゆる特技、購入特典によって価格を半額にすることはできない。価格は$1,000とする。ツアーモード中は、ツアーモードのルールに従って購入すること。

また、タバコについては原材料ないし包装前の製品を想定している。PCが実際に喫煙するためのタバコについては、MHE、P103の「シガレット」を使用せよ。酒も同様に、実際に飲酒するためのデータはP085を参照。

属性：違法

厳密に言えばグレーゾーンである。たとえばタウンの存在が、メガーシティから見れば違法である、というレベルだ。つまり、明確に問題になり、あきらかにハンターライセンスを剥奪されるレベルの違法性のある物品（絶滅寸前の動植物など。本書では扱わない）とは区別される。刑罰も基本的に罰金刑（または警官や民兵へのワイロ）ですむ。もちろん、こうした違法性のある商品を扱わないというモラルも、ひとつの見識だ。

交易品の属性

GMは、オリジナルの交易品やアイテムに、これらの属性を設定してもよい。たとえば、「属性：脆弱」と「属性：引火」を持つ交易品を輸送するシナリオなどは大変エキサイティングになるだろう。

ファベットが示されており、その都市に対応したイベントチャートをDOCすること。

何らかの判定を要求された場合、PCのうちひとりが代表となってSRを行なうこと。ただし、GMが認めるなら全員で判定してもよい。

もし何らかのアイデアが浮かんだなら、イベントの内容を改変したりふくらませたりしてもかまわない。

売買フェイズ

売買フェイズでは、交易品を売買することができる。この時、売る場合でも買う場合でも、最低取引単位として設定されているENC以上の個数でなければ売り買いはできないものとする。また、1回の売買フェイズで、1種類の交易品は1度の売りか買いしかできない。

売買フェイズは都市を出るまでの間何度でも行なえるが、そのたびに1日が経過（*）する。

売る場合でも買う場合でも、価格は以下の数式で算出すること。

都市ごとの基本価格×イベントフェイズの修正（あれば）＝実際価格（端数切り捨て）

実際価格が決定した時点で、どれだけのENCだけ交易品を売買するか決定する。実際価格にENCをかけたものが、想定価格となる。

想定価格が決定した後、売買の担当者は〈交渉〉SR1/4の判定を行なう。判定の結果を、P169の売買結果表に照らし合わせて、最終価格を決定すること。

最終価格が決定した場合、取引は完了したものとする。キャンセルは行なえない。もし支払いが行なえなかった場合、借金となる。

交易品の購入

購入ないし入手した交易品は、かならず「種別：（貨物／コンテナ）」である装備に納めるか、カンパニーアイテムの倉庫（P082）に納めねばならない。「種別：（貨物／コンテナ）」の装備が破壊された場合、中に納められた交易品すべてが失われるものとする。

ツアーモードルールを採用している場合、交易品はキャラクター作成時およびアフタープレイ後には購入できないものとする（*）。かならず、ツアーモード中に購入すること。ただし、シナリオギミックとしてGMが購入を許可する、あるいは預けるのは自由である。

▼属性：生鮮

この属性を持つ交易品は、生鮮品を保管できることが示されている装備または倉庫でなければ保管できない。

▼属性：脆弱

この属性を持つ交易品は、搭載したメカニックまたは所持者が精神・電子をのぞくダメージを受けた場合即座に破壊される。ただし、種別：コンテナないし倉庫に収納する必要はない。

▼属性：希少

この属性を持つ交易品は、1シナリオ中、または30日が経過するまで（GMが決定する）、同じ大都市で購入できない。また、一度に購入できるのは、ハンターチームあたり、最大でENC50までとする。

加えて、売買のためのSRが1/4ではなく1/8となり、アクシデント値が－15される。

▼属性：引火

この属性を持つ交易品が破壊された場合、所有者の胴体または搭載されたメカニックの本体に、〈炎〉255の固定ダメージを与える。交易品のENCが100以上の場合、〈炎〉415とする。このダメージには装甲は適用されず、一切の機動回避が行なえない。

▼属性：違法

この属性を持つ交易品は、しばしば違法とされることがある（*）。売買のアクシデント値が－15される。

●ツアー移動力算出チャート

メカニックの移動力	移動力
【MV】が1～10	0
【MV】が11～30	1
【MV】が31～100	2
【MV】が101～400	3
【MV】が401～	4
メカニックが飛行可能な場合	＋1

●遭遇距離距離表（距離はROC）

地形	距離	地形	距離
草原 荒野	2d10×10m	寒冷地	2d10×5m
森林	2d10m	山岳（寒冷）	2d10m
密林	2d10m	砂漠	3d10×2m
山岳	2d10+5m	海域	1d100m
湿地 海岸	2d10×4m	都市 廃墟	3d10m

■ランダム遭遇表A(草原・荒野)

DOC	遭遇
A	友好的な1d10名のトライバル(P202)
2	1機の第二世代型重コンバットシェル(P220)と1d10−3輌(最低1)の装甲車(P220)
3	磁気嵐とともに襲い来るバーゲスト(P211)
4	1d10÷2(最低1)体のヘルスコーピオン(P213)
5	1d10−8(最低1)体の怒り狂ったデスブリンガー(P211)
6	滅びた街の廃墟
7	水を求める旅人
8、9	何かを狙っている1d10名のバンデッド・ガナー(P202)と2名のバンデッド・フレーマー(P202)
10、J、Q、K	特になし。

■ランダム遭遇表B(森林)

DOC	遭遇
A	1d10÷3(最低1)体のフォレストガード・ドリアード(P221)
2	澄み切った汚染されていない小川
3	マーダーマッシュルーム(P213)の群生地
4	1d10名のバンデッド・ガナー(P202)と2名のバンデッド・ビッグガナー(P202)
5	1d10体のアンデッドドール(P206)
6	大樹の陰に小さな墓標を見つける
7	1d10÷3(最低1)体のペイルホース(P212)
8、9	1d10÷3(最低1)体のアーマーグリズリー(MHE、P303)
10、J、Q、K	特になし。

■ランダム遭遇表C(密林)

DOC	遭遇
A	1体のフォレストガード・サラセニア(P221)と2体のフォレストガード・ラフレシア(P221)
2	1d10÷3(最低1)体のヘクサタイガー(P212)
3	水浴びに適した美しい泉
4	どこからか聞こえてくる太鼓の音
5	1d10÷2(最低1)体のセツラグモ(P209)
6	1d10÷4(最低1)体のシルエットパンサー(P208)
7	密林に飲み込まれた古代の都市
8、9	幻のタウン「ラフレシア」を発見。交易を行なってもよい。
10、J、Q、K	特になし。

■ランダム遭遇表D(山岳)

DOC	遭遇
A	磁気嵐。3d10体のスクリーマー(P209)と1体のスクリーマークィーン(P209)
2	ひどく親切なモーテル
3	1d10÷3(最低1)体のマンティコア(P214)
4	1体のヒュドラ(P212)
5	磁気嵐。1体のタイラント・インペリア(P210)
6	1体のドラゴンビーイング(P211)
7	何かに襲撃されたバンデット
8、9	2機のガンドッグ(P216)と1d10名のバンデッド・ガナー(P202)
10、J、Q、K	特になし。

■ランダム遭遇表E(湿地・海岸)

DOC	遭遇
A	1d10−3(最低1)機のホバータンク(P222)
2	1d10体のスワンプクラブ(P210)
3	霧の中に浮かぶ過去の幻影
4	2d10名のバンデッド・ガナー(P202)
5	1d10+3体のオアンネス(P206)
6	1d10−4(最低1)体のバスタークラブ(P212)
7	謎めいたトライバルとの遭遇
8、9	1d10÷3(最低1)体のホワイトアリゲーター(P213)
10、J、Q、K	特になし。

■ランダム遭遇表F(寒冷地)

DOC	遭遇
A	悪天候。1d10体のアラスカカンガルー(P206)
2	悪天候。1d10体のゴブリン(P207)
3	凍死したハンターの死体
4	磁気嵐。1d10体のユキアリクイ(P214)
5	1d10÷3(最低1)体のサスカッチ(P208)
6	無人殺戮部隊デスフォース。《AI制御》を持つ1D10÷2(最低1)輌の中型戦車(P220)。
7	1d10÷3(最低1)体のガウスドレイク(P207)
8、9	猛吹雪。本日はこれ以上移動できない。
10、J、Q、K	特になし。

■ランダム遭遇表G(山岳(寒冷))

DOC	遭遇
A	磁気嵐。1体のドラゴンビーイング(P211)
2	悪天候。1体のタイラント・インペリア(P210)
3	1d10÷3(最低1)体のサスカッチ(P208)
4	山裾に沸いている露天風呂
5	悪天候の中襲い来る、コンバットシェル(白兵仕様)×2(P218)、1D10人のバンデッド・ガナー(P202)
6	悪天候。1d10÷3(最低1)体のラジェーテッドグリズリー(P214)
7	1d10体のフォグビースト(P212)
8、9	猛吹雪。本日はこれ以上移動できない。
10、J、Q、K	特になし。

■ランダム遭遇表H(砂漠)

DOC	遭遇
A	1機のエースオブエルメシオン(P216)と2機のガンシップ(P216)
2	1d10÷4(最低1)体のデザートオクトパス(P211)
3	1d10−3輌(最低1)の戦闘バギー(P219)
4	砂嵐のため本日はこれ以上移動できない。
5	1d10÷4(最低1)体のサンドマンタレイ(P208)
6	美しいオアシス
7	砂嵐の中聞こえるミュータントの咆哮
8、9	別任務中らしいヴェーダの機動部隊(ヴェーダ・バウンサー、ヴェーダ・ハスラー、ヴェーダ・イノセント、巨大戦車)。あちらからは手出しをしない。
10、J、Q、K	特になし。

■ランダム遭遇表I(海域)

DOC	遭遇
A	1隻の機動潜水艦(P217)と1d10−5機のコンバットシェル水中仕様(P218)
2	悪天候。1d10体のバグロブスター(P211)
3	悪天候。1d10体のヘルズスター(P213)
4	助けを求める手紙の入った空きビン
5	1d10−2体(最低1)のメタルシャーク(P213)
6	1d10÷3(最低1)体のジェルマンタ(P208)
7	1d10÷3(最低1)体のボズメガロドン(P213)
8、9	嵐に巻き込まれる。本日はこれ以上移動できない。
10、J、Q、K	特になし。

■ランダム遭遇表J(都市・廃墟)

DOC	遭遇
A	1d10÷4(最低1)体のイレイザーヘッド(P206)
2	1d10÷4(最低1)体のデスブリンガー(P211)
3	1d10体のレッドキャップ(P214)
4	小銭をせがむストリートキッズ
5	1d10÷3(最低1)体のフォグビースト(P212)
6	2機のコンバットシェル(白兵仕様)(P218)
7	1d10−2体のワイバーンナイト(P214)
8、9	女の子を襲っている2d10人のストリートギャング
10、J、Q、K	特になし。

■交易品チャート

		塩	スクラップ	プラスチック	電子パーツ	レアメタル	生鮮食料品	種子	金	プラチナ
A	ネオ＝アップル	$10	$20	$30	$40	$50	$40	$200	$5,000	$10,000
B	サン＝アンジェルス	$10	$20	$28	$40	$50	$30	$200	$5,000	$10,000
C	テキサナ	$10	$20	$30	$40	$50	$35	$200	$5,000	$10,000
D	アムネジア	$11	$18	$28	$35	$48	$50★#	※	$5,000	$9,900
E	フォートネーブル	$12	$20	$31	$40	$50	$30	$200	$5,000	$10,000
F	アーク	$10	$20	$31	$40	$46	$30	$200	$5,000	$10,000
G	グレートマーシー	$12	$22	$29	$40	※	$40#	※	$5,000	$12000★
H	リトルニューロピア	$10	$20	$30	$40	$52	$40	$200	$5,000	$10,000
I	ポイント841	$11#	※	※	$40	※	$50#	※	$5,000	$10,000
J	Ⅲプレックス	$10	$20	$29	$36	$52	$35	$200	$5,000	$10,000
K	アイアンヒルズ	$12	$20	$29	$44	$45	$30#	$200	$5,000	$9,850
L	シカゴ自治区	$11	$20	$30	$40	$52	$30#	$200	$5,000	$10,000
M	ハバナ	$9	$20	$31	$46	$40	$25	$195	$4,800	$10,000
N	バールトン	$11	$20	$30	$42	$48	$25	$200	$4,900	$10,000
O	ルイブルック	$13	$17	$28	$37	$50#	$20★	※	$5,000	$10,000
P	ブラスホーン	$11	$17	$29	$43	$38	$50★#	※	$5,000	$10,000
Q	サスカトゥーン	$11	$20	$30	$40	$48#	$25	$190	$5,000	$10,000
R	アンカレッジ	$10	$19	$30	$43	$52	$20	$200	$5,000	$10,000
S	レイキャヴィーク	$10	$20	$32	$44	$54#	$35	$200	$5,000	$10,000
T	ポルトープランス	$9	$19	$31	$46	$48	$30	$190	$4,600	$9,900
U	ヴィル・ド・ケベック	$10	$20	$30	$42	$50	$35	$200	$5,000	$10,000
V	サンサルバドル	$10	$18	$28	$38	$48	$40#	$190	$4,600	$9,750
W	マラカイボ	$10	$20	$29	$39	$45	$35	$185	$4,300	$9,500
X	ユーコン	$11	$20	$32	$44	$50#	$20	※	$5,000	$10,000
Y	テオティワカン	$11	$20	$30	$40	$50	$35	$200	$4,800	$9,800
Z	セイレム	$10	$18	$30	$44	※	$35	※	$5,000	$10,000
−	ラフレシア	$12	$18#	$28#	$44	※	$33	$185	$5,000	$10,000

価格は1ENCあたりのもの。 美術品、木材、兵器は10ENC。
※印がついた交易品は、その都市では売買の対象にならないことをあらわす。
★印がついた交易品は、その都市で売却する場合、価格が記された価格の1/4となる。
#印がついた交易品は、その都市では最大購入数が1/4となる。

■交易品属性チャート

交易品	最低取引単位	最大購入数	属性	交易品	最低取引単位	最大購入数	属性
塩	100	15,000		美術品	10	200	希少、脆弱
スクラップ	100	50,000		ガソリン	100	25,000	引火
プラスチック	100	30,000		毛皮	100	2,000	違法
電子パーツ	100	10,000		タバコ	100	500	希少
レアメタル	10	1,000	希少	ドラッグ	10	1,000	希少、違法
生鮮食料品	100	2,000	生鮮	高級酒	10	5,000	生鮮、脆弱
種子	10	100	希少、生鮮	宝石	10	100	希少
金	10	100	希少	木材	100	3,000	希少、違法
プラチナ	10	100	希少	兵器	10	20,000	引火

美術品	ガソリン	毛皮	タバコ	ドラッグ	高級酒	宝石	木材	兵器		
$5,000	$100	$30	$100	$1,000	$100	$2,500	$1,500	$1,000	ネオ＝アップル	A
$5,000	$90	$25	$110	$1,000	$100	$2,500	$1,350	$1,000	サン＝アンジェルス	B
$5,000	$90	$25	$100	$1,000	$100	$2,500	$1,500	$1,000	テキサナ	C
※	$100	$30#	$100	$900	$100#	$2,500#	$1,600#	$900	アムネジア	D
$4,900	$100	$30★#	$110	$1,000	$90	$2,500#	$1,300	$1,100	フォートネーブル	E
$4,900	$100	$30★#	$105	$1,000	$90	$2,500#	$1,150	$1,050	アーク	F
※	※	$30#	$150#	$750	$120#	$2,600#	$1,200#	$1,300	グレートマーシー	G
$5,000	$100	$30	$120	$1,000	$105	$2,500#	$1,500	$1,050	リトルニューロピア	H
$5,000	$110#	$35	$150#	$1100#	$120	$2,600	$1,600#	$1,000	ポイント841	I
$5,000	$100	$30	$100	$1,000	$100	$2,500#	$1,500	$1,000	Ⅲプレックス	J
※	$110	$30★#	$110#	$1,050	$95	$2,450	$1,300	$1,050	アイアンヒルズ	K
$4,800	$100	$30★#	$110#	$1,000	$105	$2,500#	$1,500	$1,050	シカゴ自治区	L
$4,750	$100	$25	$80	$850	$80	$2,500	$1,350	$1,000	ハバナ	M
$5,000	$100	$30★#	$100	$950	$90	$2,500#	$1,350	$1,000	パールトン	N
※	$100	$20	$120#	$1,100	$100	$2,500#	$1,700#	$1,150	ルイブルック	O
※	$100	$30★#	$100	$1,000	$100	$2,450	$1,500	$1,000	ブラスホーン	P
$4,900	$100	$20	$90	$950	$90	$2,500#	※	$1,000	サスカトゥーン	Q
$5,000	$80	$25	$120#	$1,050	$105#	$2,500#	$1,600	$1,000	アンカレッジ	R
$5,000	$100	$30	$120#	$1,100	$100	$2,500#	$1,600	$1,000	レイキャヴィーク	S
$4,850	$110	$30★#	$100#	$800	$90	$2,500#	$1,600	$1,000	ポルトープランス	T
$5,000	$100	$30★#	$90	$1,050	$105	$2,350	$1,500	$1,000	ヴィル・ド・ケベック	U
$4,900	$90	$30★#	$90	$950	$75	$2,400	$1,350	$900	サンサルバドル	V
$5,000	$90	$30★#	$90	$950	$90	$2,400	$1,300	$1,000	マラカイボ	W
※	$130#	$25	$120#	$1,050	$105#	$2,500#	$1,300	$1,000	ユーコン	X
$5,000	$85	$30★#	$90	$900	$90	$2,450	$1,300	$1,000	テオティワカン	Y
$4,500	$120#	$40★#	$110#	$800	$100	$2,500#	$1,500	$1,000	セイレム	Z
$5,000	$100★#	$40★#	$110#	$750	$120#	$2,600#	※	1,100#	ラフレシア	−

■売買結果表（基本はSR1/4）

達成値	売却	購入
クリティカル	×1.5	×0.75
400～	×1.3	×0.8
200～399	×1.2	×0.9
100～199	×1.1	×0.95
1～99	×1	×1
失敗	×0.75	×1.5
アクシデント	×0.5	×2

●航続点算出チャート

メカニックのプラント種別	航続点	補給コスト
電気	∞	$10（毎月交換）
水素（サイズ1～3）	2	$100（ENC10）
水素（サイズ4～）	2	$200（ENC20）
ガソリン（サイズ1）	2	$1,000（ENC10）
ガソリン（サイズ2）	2	$2,000（ENC20）
ガソリン（サイズ3）	2	$4,000（ENC40）
ガソリン（サイズ4）	2	$8,000（ENC80）
ガソリン（サイズ5）	2	$16,000（ENC160）
ヘリ、VTOL（サイズ1～3）	2	$20,000（ENC100）
VTOL（サイズ4）	6	$100,000（ENC500）
ボート（サイズ3～5）	6	$3,000（ENC50）
ボート（サイズ6～）	12	$5,000（ENC100）

■イベントチャートI(都市:A)

DOC	イベント
A	ハンターに期待する空気。PCたちの誰かがランクC以上なら、この都市を離れるまで売買のSRが1段階容易になる。
2	検問チェック。属性:違法の交易品を所持している場合、〈土地カン〉SR1/2。失敗すると交易品1ENCあたり$20の罰金+交易品没収。
3	イミグラントに反対するデモ隊に遭遇する。
4	汚染物質混じりの風。クローズタイプをのぞくメカニックに搭載された属性:生鮮の交易品すべてが破壊される。
5	通行料を要求するギャング。〈交渉〉SR1。失敗するとPCひとりあたり$100支払う。
6	イベントチャートⅫへ。
7	ヴェーダ再攻撃の噂。2D10日間、都市の「兵器」基本価格が×1.5。
8	新種の疫病が流行。3D10日間、都市の「ドラッグ」基本価格が×1.2。
9	検問チェック。〈土地カン〉SR1/4に失敗した場合、現在所持しているメカニックのサイズ合計×$500の戦争税を徴収される。
10	“クラリック”と名乗る黒服が、電子パーツを1ENCあたり$50で買うと申し出てくる。
J、Q、K	特になし。ネオ=アップルは今日も平和。

■イベントチャートII(都市:B)

DOC	イベント
A	ハンターに期待する空気。PCたちの誰かがランクC以上なら、この都市を離れるまで売買のSRが1段階容易になる。
2	培養森林の中をのんびり歩いて行くバイオ動物の群れを見て心が和む。全員の心理SUVが1段階回復。
3	アヤサカ製薬のダンピング。2D10日の間、都市の「ドラッグ」基本価格が×0.8。
4	ひどくじめじめして蒸し暑い日。
5	検問チェック。属性:違法の交易品を所持している場合、〈土地カン〉SR1/2。失敗すると交易品1ENCあたり$20の罰金+交易品没収。
6	パリス・シャルロータ撮影会に伴う渋滞に巻き込まれ、1日をムダに浪費する。滞在費を支払うこと。
7	カーマイクルの人体実験を告発したジャーナリストが泥酔して交通事故死とのニュース。
8	イベントチャートⅫへ。
9	日本食ブーム。3D10日間、都市の「生鮮食料品」「高級酒」の基本価格が×1.1。
10	検問チェック。〈土地カン〉SR1/4に失敗した場合、現在所持している交易品のENC合計×$10の通行税を徴収される。
J、Q、K	特になし。サン=アンジェルスの平和な午後。

■イベントチャートIII(都市:C)

DOC	イベント
A	ハンターに期待する空気。PCたちがこの都市に事務所を置いているのなら、この都市を離れるまで売買のSRが1段階容易になる。
2	シムールによる超熱風! 〈土地カン〉SR1に失敗した場合、すべての「属性:引火」「属性:脆弱」「属性:生鮮」の交易品が破壊される。
3	イベントチャートⅫへ。
4	メタルストームの被害で電子部品高騰。3D10日間、都市の「電子パーツ」の基本価格が×1.5。
5	ウラヌス(MHE、P275)が、電子パーツがあればENC1あたり$60で購入すると申し出る。
6	失業した宇宙飛行士が空を見上げている。
7	南部風貴族趣味の流行。2D10日間、都市の「美術品」基本価格が×1.2。
8	豊作・豊漁! 1D10日間、都市の「生鮮食料品」の基本価格が×0.8。
9	ヴェーダ再攻撃の噂。2D10日間、都市の「兵器」基本価格が×1.3。
10	検問チェック。〈土地カン〉SR1/4に失敗した場合、PCの人数×$200の安全保証料を徴収される。テキサナに事務所がある場合は無料。
J、Q、K	特になし。テキサナは今日も晴れ。

■イベントチャートIV(都市:E、F、G、K、L、N、P、Q)

DOC	イベント
A	イベントチャートⅫへ。
2	戦災で破壊された農園を見る。
3	取引を申し出てくるバンデッド。スクラップをENC1あたり$15で購入できる。最大500ENC。
4	金相場が一時的に暴落。1D10日間、都市の「金」基本価格が×0.8。
5	ヴェーダ再攻撃の噂。2D10日間、都市の「兵器」基本価格が×1.3。
6	食料プラントに大規模な被害。3D10日間、都市の「生鮮食料品」基本価格が×1.2。
7	建設ラッシュに沸くタウン。3D10日間、都市の「スクラップ」「木材」基本価格が×1.3。
8	大規模な企業コンボイによるダンピング。2D10日間、都市の「属性:希少」を持たない交易品の基本価格が×0.8。
9	カタストロフ前の工場が発掘され、市場にだぶつき。3D10日の間、都市の「スクラップ」「電子パーツ」の価格が×0.8。
10	タウンの住民から酒宴に誘われる。
J、Q、K	特になし。

■イベントチャートV(都市:H、I、U)

DOC	イベント
A	イベントチャートⅫへ。
2	イベントチャートIVへ。
3	整然と行進する無表情な軍人たち。
4	泥酔した傭兵たちが酒場で大暴れしている。
5	カタストロフ前の掘り出し物の噂。〈鑑定〉SR1/2に成功すると、1D10日の間、この都市では「美術品」を×0.8で購入できる。
6	あやしげな儲け話。〈ゴシップ〉SR1/4の判定に成功すると、今日に限り、「属性:違法」の交易品を×0.75で購入できる。
7	町外れで戦闘後の残骸の群れに出くわす。2D100個の「スクラップ」を得る。
8	ヴェーダ戦争での孤児たちへの義援金を求める学生たち。$1,000以上寄付すると、寄付したPCのLUCポイントが1点回復。
9	検問チェック。属性:違法の交易品を所持している場合、〈土地カン〉SR1/2。失敗すると交易品1ENCあたり$10の罰金+交易品没収。
10	金相場が一時的に高騰。1D10日間、都市の「金」基本価格が×1.2。
J、Q、K	特になし。

■イベントチャートVI(都市:J)

DOC	イベント
A	イベントチャートⅫへ。
2	イベントチャートVへ。
3	怪しげな“魔法の物品”を売りつけてくるオーガの冒険者。「美術品」をENC10あたり$4,000(最大ENC100)で購入できる。
4	地下迷宮に迷い込んでしまう。〈土地カン〉SR1/2に失敗すると、1日をムダにしてしまう。
5	知的ミュータント差別に抗議するデモ行進。
6	魔法使いと称するエルフによる、魔法にしか見えない手品の実演。
7	暗号文を握りしめて裏路地で死んでいる企業忍者。〈鑑定〉SR1/4に成功すると暗号が解読でき、次の売買判定にSR4。
8	空をゆっくりと飛んでいくワイバーン騎兵。
9	ゴブリンに傷つけられたエルフの少女に出会う。〈医療技術〉SR1に成功すると、お礼にENC10相当の美術品をくれる。
10	呪縛地雷原に迷い込む。〈トラップ〉SR1に失敗した場合、すべてのヴィークルのドライブに〈貫〉305の固定ダメージ。回避不可。
J、Q、K	特になし。

■イベントチャートⅦ(都市:M、R、S)

DOC	イベント
A	イベントチャートⅫへ。
2	イベントチャートⅨへ。ただし、都市がハバナなら、イベントチャートⅩへ。
3	検問チェック。属性:違法の交易品を所持している場合、〈土地カン〉SR1/2。失敗すると交易品1ENCあたり$10の罰金+交易品没収。
4	検問チェック。〈土地カン〉SR1/4に失敗した場合、PCの人数×$200の安全保証料を徴収される。
5	アイザック・ランドルフがお忍びで視察に来ているとの噂を聞く。
6	ヴェーダによる電子攻撃。一番サイズの大きいメカニックに、〈電〉355(固定)のダメージ。マニューバでリアクションしてもよい。
7	PCたちに商品を売らないよう圧力がかかる。この都市を出るまで、売買判定のアクシデント値−10。
8	ヴェーダによる浄化作戦。3D10日の間、この都市では「属性:違法」の物品の売買判定はアクシデント値−50。
9	PCたちに聞こえるようにユニオンハンターの悪口を言うヴェーダのハンターたちに出会う。
10	イベントチャートⅤへ。
J、Q、K	特になし。

■イベントチャートⅧ(都市:D、T、V)

DOC	イベント
A	イベントチャートⅫへ。
2	犯罪組織間の抗争激化。この都市を出るまで、「属性:違法」の物品の購入判定はアクシデント値−20。
3	イベントチャートⅣへ。都市がサンサルバドルなら、イベントチャートⅩへ。
4	蔓延するドラッグ。3D10日の間、都市の「ドラッグ」の価格が×0.8。
5	いかがわしいドラッグ研究への誘い。誘いを受け、〈医療技術〉SR1/2に成功すると、報酬として$200×1D10を得る。
6	大規模な組織間抗争の予兆。2D10日間、都市の「兵器」基本価格が×1.3。
7	闇市で激安の「電子パーツ」を発見。ENC1あたり$25(最大でENC300)。ただし、購入後に〈鑑定〉SR1/2を行ない、失敗した場合「スクラップ」であることが判明。
8	裸足で走り回っているストリートチルドレンたちとすれ違う。
9	うち捨てられた廃墟に、綺麗に掃除された聖堂を見つける。
10	駐屯する傭兵軍による兵器の大規模な横流し。1D10日間、都市の「兵器」基本価格が×0.8。
J、Q、K	特になし。

■イベントチャートⅨ(都市:O、X)

DOC	イベント
A	イベントチャートⅫへ。
2	大寒波で食料品の価格が高騰。2D10日の間、都市の「生鮮食料品」「高級酒」の価格が×1.5。
3	降りしきる雪の中に、懐かしい人の姿を見たような錯覚を覚える。
4	イベントチャートⅣへ。
5	犬を抱いたまま凍死している老人を見つける。
6	カタストロフ前のコンピュータが壊れて難儀している人々に出会う。〈ソフトウェア〉SR1/4に成功すると修理でき、お礼にENC100までの生鮮食料品をもらう。
7	ミュータント大襲撃の後始末。2D10日の間、都市の「毛皮」の価格が×0.7。
8	温暖なメガ=シティへの亡命を求める若者と出会う。都市A、B、Cのいずれかに運べば、$2,500を得られる。食費は依頼人もち。
9	大寒波。1D10−3(最低1)日の間、寒冷地すべての遭遇は悪天候となる。悪天候の場合、天災となる。
10	強烈な寒気に閉じ込められる。1日をムダに浪費する。
J、Q、K	特になし。

■イベントチャートⅩ(都市:W、Y)

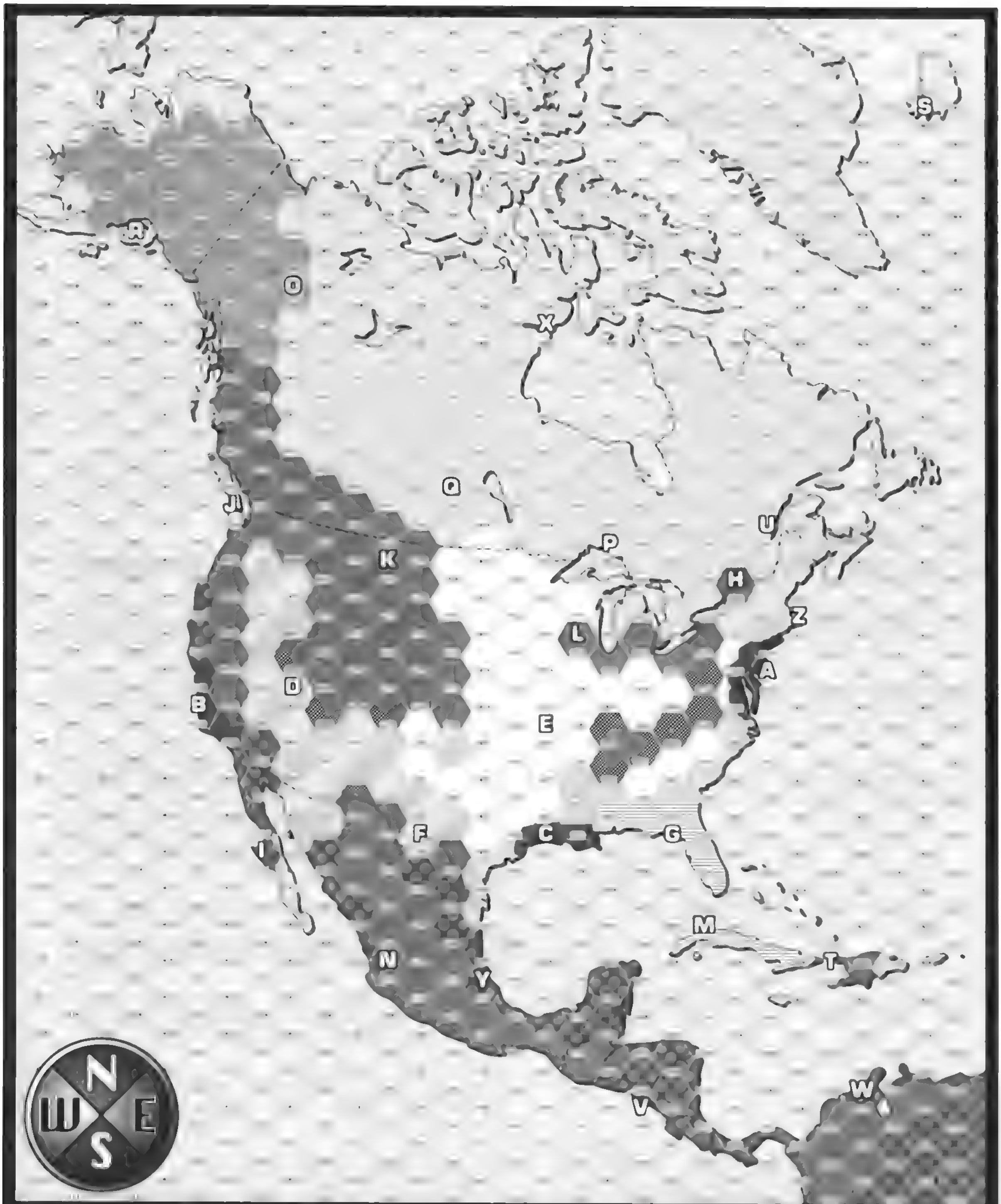
DOC	イベント
A	イベントチャートⅫへ。
2	検問チェック。「属性:違法」の交易品ないし「兵器」を所持している場合、〈土地カン〉SR1/2。失敗すると交易品1ENCあたり$10の罰金+交易品没収。
3	陽気なカーニバルが通りがかる。カーニバルに参加するなら、1日が経過する。
4	イベントチャートⅣへ。
5	ニューブラジリアの強制労働キャンプ"キト"から逃げてきた子供に出会う。どこかのメガ=シティへ送ってくれと頼むが、一文なしである。
6	蔓延するドラッグ。3D10日の間、都市の「ドラッグ」の価格が×0.8。
7	にわかゴールドラッシュ。1D10日の間、都市の「金」の価格が×0.8。
8	イベントチャートⅧへ。
9	新しい宝石の鉱脈が発見される。1D10日の間、都市の「宝石」の価格が×0.8。
10	検問チェック。〈土地カン〉SR1/4に失敗した場合、現在所持しているメカニックのサイズ合計×$500の戦争税を徴収される。
J、Q、K	特になし。

■イベントチャートⅪ(都市:Z)

DOC	イベント
A	イベントチャートⅫへ。
2	妙に閉鎖的で因習的な商人たち。この都市から出るまで、売買判定のアクシデント値−25。
3	曰くありげな老人に、早くこの町から出て行くように警告される。
4	町外れの木が首つりのように見える。
5	ひどい悪夢にうなされる。PCの中で【LUC】が一番低いキャラクター(複数なら全員)に、〈心〉105ダメージ(固定)。〈精神防壁〉でリアクションできる。
6	見たこともない皮で装丁されたカタストロフ前の本を見つける。購入するなら$1,000、ENC10。「美術品」と見なす。
7	どこまでも続く灰色の空と灰色の海を見る。
8	古代遺跡の発掘に成功したハンターの噂。1D10日の間、都市の「美術品」の価格が×0.8。
9	夜中に人々が教会に集まるのを見る。
10	イベントチャートⅫへ。
J、Q、K	特になし。

■イベントチャートⅫ

DOC	イベント
A	金相場が暴落。この都市から出るまで、都市の「金」の価格が×0.8。
2	金相場が急騰。この都市から出るまで、都市の「金」の価格が×1.3。
3	レアメタル相場が暴落。この都市から出るまで、都市の「レアメタル」の価格が×0.8。
4	レアメタル相場が急騰。この都市から出るまで、都市の「レアメタル」の価格が×1.3。
5	宝石相場が暴落。この都市から出るまで、都市の「宝石」の価格が×0.8。
6	宝石相場が急騰。この都市から出るまで、都市の「宝石」の価格が×1.3。
7	プラチナ相場が暴落。この都市から出るまで、都市の「プラチナ」の価格が×0.8。
8	プラチナ相場が急騰。この都市から出るまで、都市の「プラチナ」の価格が×1.3。
9、10	一時的なデフレ。この都市から出るまで、都市の交易品価格が×0.75。
J、Q、K	一時的なインフレ。この都市から出るまで、都市の交易品価格が×1.3。
J、Q、K	特になし。



凡例

:草原・荒野
:湿地・海岸
:森林
:寒冷地
:密林
:山岳（寒冷）
:山岳
:海域

地名

A：ネオ=アップル
B：サン=アンジェルス
C：テキサナ
D：アムネジア
E：フォートネーブル
F：アーク
G：グレートマーシー
H：リトルニューロピア
I：ポイント841
J：Ⅲプレックス
K：アイアンヒルズ
L：シカゴ自治区
M：ハバナ
N：パールトン
O：ルイプルック
P：ブラスホーン
Q：サスカトゥーン
R：アンカレッジ
S：レイキャヴィーク
T：ポルトープランス
U：ヴィル・ド・ケベック
V：サンサルバドル
W：マラカイボ
X：ユーコン
Y：テオティワカン
Z：セイレム



WORLD SECTION

メタヒューマン・ハンターズ

すべてのハンターが、いわゆる“人間”なわけではない。だが、彼らもまたひとしく知性と魂を持ち、同じ志を持って戦う人々である。ここでは、そうしたハンターを紹介する。

人類の隣人たち

人ならざるハンターたち

2170年代において、“人間”とはいわゆるホモ・サピエンスだけを指す言葉ではない。一定以上の知性を持つならば“人権”を保有し、人間と同等に扱われる資格がある。少なくとも、建前としてはそう扱われている。

これは、ＡＩの存在を抜きにしては考えられない。ＡＩは人間と同等か、あるいはそれ以上の知性を持ち、社会をよりよくコントロールするために作られた存在だ。一定以上の、つまりメガ＝シティを動かすほどのＡＩは感情を持っており、自分たちの価値観に従って行動する。このため、当然の帰結として高級ＡＩ（Ａクラス以上に分類される）はみずからの人権を保障されている。当然だが、彼らは人間の奴隷ではなく、対等のパートナーだからだ。

最初の超ＡＩ（今でも“アカデミア”と呼ばれているシステムだ）が完成してから100年ほどが経ち、この見解に疑義を唱えるものは反ＡＩ主義者でもない限り考えられない。このとき初めて、人類は孤独ではなくなったのだ。

また、サイボーグ技術の発達は、人間と機械の境界線を曖昧にした。目の前にいる金属の固まりがあなたに対してコミュニケーションを行ない、法律を守っている限り、それを動かしているのがシリコンチップでも脳みそでも問題にならないのではないか？　そもそもあなたの脳みそはどこまでがオリジナルなのか？

つまりこうだ。アクセスファイバーや市民ＩＤは、生物学的な遺伝子に束縛されない。ＡＩでもアイオーンでも、管理ＡＩやそれに準じる機関の審査を通過すれば市民権が獲得できる。そして、市民権があれば、人間と同様に扱われる。もちろん、ＡＩやミュータントに限定した法律が施行されている地域もあるが、基本的人権は存在する、と考えてよい。もちろん、人権を認めない地域もあるが、そうしたところでは、人間の人権も制限されているのがほとんどだ。

ミュータント

ミュータントの問題は、ＡＩやアイオーンよりはるかに深刻だった。アイオーンは発生起源はともかく、働きとしては事実上高級ＡＩと変わらなかったからだ。彼らは固有の電子的自我を持ち、これを審査することでＡＩとして法的に扱われることにさして疑義を唱えなかった。あるいは、そもそもそういうことに興味がないのかもしれない。

だが、人間や動物、あるいは植物が遺伝子的に変化した種族であるミュータントとなると、これはややこしい問題が持ち上がった。ＡＩの多くはミュータントのほとんどは人間と遺伝子的に相似であり、亜種であるのだから、人間として扱うべきである、と意見表明を行なった。

しかし人間の側からは多くの反論が出た。ほとんどは感情的な反発だったが、中にはさらに深刻な問題もあった。つまり、ミュータントを生み出した生物実験の当事者たちである。ありていにいえばそれは、支配企業であった。

彼らは自分たちが人権を侵害している、と非難されることを嫌った。なぜなら彼らは企業であり、法律を遵守する、という態度によって正当性を勝ち得ている存在だからだ。故に、彼らが人体実験を行なっていた、あるいは今も行なっているミュータントたち（そして素体となった人間たち）に人権が存在する、となればはなはだ困った事態、たとえばライバル企業からの弾劾――それは彼らの生命線とも言うべき株価に容易に打撃を与えるものだ。アリストの生命線、それは名声なのだから。

だが、ミュータントは知性のない、あるいは知性があるように振る舞っている獣である、と主張する支配企業に風穴を開けた者たちがいた。ハンターだ。

彼らは2150年、カーマイクル・バイオテックが人間の女性の卵細胞を用いて開発していたバイオモンスター計画“うみねこ”の存在を白日の下に暴き出したのを手始めに、52年のリオ・ブエノスにおける大規模人権獲得デモを成功させた。

60年にカーマイクルがブルーウォーター近郊で行なっていた“女王”計画がたたきつぶされ、65年に英雄シノダの援助を受けてⅢプレックスが独立するようになると、時代の流れは決定的になった。ハンターたちの英雄的行為によって、ミュータントが人間の血縁、あるいは人間同様の心を持つ、という概念が人類全体でないにせよ、かなりの層に受け入れられるようになったのだ。英雄的なＡクラスハンターであるベルナルド・ウェインがみずからをオーガである、と告白したことも、それに拍車をかけた。

なにより――そう、何より、ミュータント排斥を唱える人々の過激な言動は、バベル期に横行した民族浄化主義者の記憶を呼び覚ますに十分だった。誰が、自分の遺伝子だけはまったく完璧だ、と言えるだろう？ そして、完璧な遺伝子を決める者が権力を握るとしたら？ そう考えるよりは、変わったサイバーパーツをつけた隣人が増えるほうが、まだしも健全ではないか。少なくとも、ハンターたちはそうしているのだし。

こうして、いまだに混乱はあるものの、ミュータントは社会の一部として受け入れられた。なお、ミュータントという言葉は「突然変異」という意味で固有の種を指す言葉ではないことから、自分たちはホモ・サピエンスではなく新しい種であると主張する人々は、“メタヒューマン”と称している。逆に、過激な排撃主義者からは、“デミヒューマン（半人間）”という差別表現が使われることもある。

本書ではひとまず、人口に膾炙した表現として（厳密な言語学的な定義はさておき）ミュータントという言葉を使用している。

代表的な知的ミュータント

現在、どれだけの数の知的ミュータントが種として存在しているのかについては諸説ある。彼らをどのように分類すべきか、という生物学界の果てしない論争はひとまず置いて、ここでは北米大陸においてよく知られているミュータント、特にハンターと関わりのある種族を紹介したい。

なお、多くのミュータントは人間の遺伝子をベースにしているため混血が可能である（これが、人間の亜種であるという見解の元になっていることは言うまでもない）。もちろん、そうでない種も存在する。いわゆる七大氏族(エルフ、オーガ、ドラゴネット、トロール、ドワーフフランネス、そして人間）同士ならおおむね可能、と考えるとよい。

▼エルフ

“まるでファンタジー映画から抜け出してきたような”と言われる美しいエルフ族は、人々の羨望の的だ。ミュータント排撃主義者の中にも、エルフだけは別だ、という者もいる。これは彼らが人間の基準に照らし合わせて美しい容姿と長い耳、そして噂によれば不老遺伝子を備えているからだとされている。

エルフ族は暗視能力を備えており、射撃に優れた才を見せる。自然主義者や菜食主義者が多いとされるが、ステレオタイプに過ぎないという見方もある。

▼オーガ

突き出た角、人間よりややがっしりした体型、エキゾチックな肌の色。その数もあって、オーガは“悪いミュータント”のステレオタイプとされることも多く、ゴブリンと同一視されることもある。

オーガはトロールほどではないがタフネスに優れており、傭兵や犯罪者として成功する者が多い。知能が低い、という偏見を持たれがちだが、頭の回転も人間と変わらない。

▼ドラゴネット

ドラゴネットはもっとも謎めいた種族だ。個体によってはすでに百年以上前、まだアメリカ合衆国が存在し、超コンピュータ“スカイネット”の反乱によってがホワイトハウスが吹き飛ぶ前から若々しさを保っているものが少なくない。彼らほどの寿命を持つのはエルフだけだ。

ドラゴネットは東洋の龍に似た身体的特徴、角や鱗を備えており、様々な超能力を発揮する。肉体的には虚弱だが、そのＥＸ能力を畏れぬ者は、少なくともⅢプレックスにはいない。

▼トロール

巨大で角を生やし、小山のようなトロール族はついこの間までゴブリンかオーガの亜種であると考えられてきた。彼らは驚くべき生命力を持っており、人間よりもはるかに汚染されたこの世界に適応している。個人差はあるが、人によっては銃弾で撃たれた程度の傷は数時間で回復してしまうほどだ。

トロールの筋力は恐るべきものであり、サイバー化すれば生来の骨格や筋コントロールに優れた脳構造と相まって驚くべき戦士となる。

▼ドワーフ

成人男性の腰ほどの身長とがっしりした体躯を持つドワーフ族は、その驚くべき筋力と、薬学や化学に対する才能で知られている。彼らは地底に適応した種族で、高層ビルより地下室を、荒野よりも地底を好む。

ドワーフは人間より長い寿命を持つとされているが、詳しくはわかっていない。男性は一様に長い髭を蓄えており、女性については髭の有無は個人差があるようだ。人間社会に近い文化を持つドワーフの女性は髭を剃るか、ファッションサイバーで脱毛してしまう。

▼フランネス

猫科の遺伝子を受け継いだ種族である。その名の通り、猫に似たフサフサした耳と毛皮を持っており、直立した猫そのものであるものから、コスプレのように見えるものまで個体差は激しい。

一般に陽気で移り気、そして何より猫のイメージからショウビジネスなどで活躍するものも多いが、狩猟獣としての本能を優先させ、ハンターや傭兵になる者も少なくない。

▼オルタナティブ

もちろん、七大氏族以外にも世界には知られざるミュータントが無数に存在する。たとえばブルーウォーター近くには知性あるミュータントの集落があるし、セイレム近郊には忌まわしい魚人間のミュータントが住むという。これらの種族は、しばしばひとまとめにオルタナティブと呼ばれている。

テキサナ

テキサナ。それは北米と南米の玄関口、カリブ海と宇宙への門。そしてトライスターの中でもっともハンターに近いメガ＝シティだ。

テキサスの巨人

テキサナの歴史

テキサナシティの完成は初のメガ＝シティであるネオ＝アップルに遅れること7年、2127年にさかのぼる。テキサナの由来は、TEX-ANA、すなわち、テキサスとルイジアナにまたがるメガ＝シティであることを意味している。

メタルホッパー、シムール、ハリケーンといった厳しい自然環境に痛めつけられていた地域ではあるが、日常的な気候は比較的温暖湿潤でいくらかましな自然が残されており、何より赤道に近いことからシャトルの打ち上げに有利である、という点から、急速な発展を遂げた。

テキサナはネオ＝アップル、サン＝アンジェルスに比べ、支配企業の発言力が小さく、選挙によって選び出された市長の発言力が大きい。

これにはいくつかの理由がある。最大の原因は、2160年の月面異変だ。地球最大の宇宙港のひとつであったテキサナは月面からの集中的なマスドライバー攻撃の対象となった。幸い、スペーシーの決死の防衛によってメガ＝シティ壊滅は免れたが、月面蜂起に呼応した大規模テロのせいもあって、一時は完全な無政府状態に陥ってしまったのである。

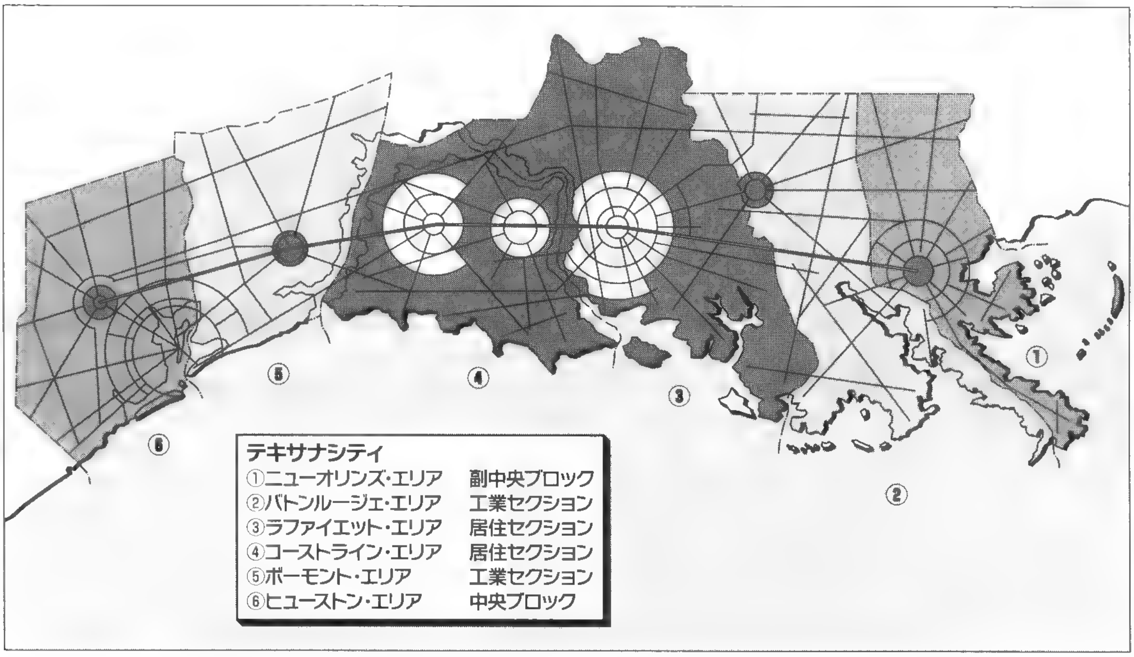
そのため、最大規模であった宇宙開発企業トライクロンは大打撃を受け、二番手に甘んじていたテクノニクス、オムニカとの協調路線を取る他なくなった。さらには、テキサナの基幹産業であった中小の系列企業が無政府状態を利して独立、アークやフォートネーブルといったタウンに流出してしまったのだ。こうした事情から、支配企業は高圧的に振る舞うことなど出来ず、昔ながらの“市民の機嫌をとってうまくやっていく”方策を強いられたのである。この傾向は、ヴェーダ戦争によるテキサナ陥落によってさらに強まった。人心は無力なＴＯＴ財団から、強大なＡＩであるダークエンジェルとその支持を得ているヨーコ・ローランド市長、そして彼らとともにヴェーダと戦うハンターに集まっている。

また、テキサナ支配企業のプレゼンスが低いもうひとつの理由は、テラフォーミング技術を持たないことだ。これは、メガ＝シティ設立から長い間、都市の目的を「人類全体の宇宙移民」に置いてきたためで、決して支配企業が先の展望を持たなかったためではないのだが、事実として宇宙開発が困難になった現在では、致命的と言ってもよいだろう。他にも、独立独歩を重んじる市民性から細かい企業が乱立し、誰もリーダーシップがとれない、という事情もある。

このような理由から、テキサナは否応なくタウンとの協調路線を取らざるを得なくなっている。これはUMA（ユナイテッドステイツ・メガ＝シティ・アソシエイション）“トライスター”こと、三都市連邦の精神にはなはだ反するものであり、残るふたつの首、すなわちネオ＝アップルとサン＝アンジェルスの怒りを買っている。

テキサナとハンター

このような事情から、テキサナのアリストたちはハンターに対し好意的である。テキサナ人、ひいては南部人の尊ぶ自立自尊の精神とハンター精神が合致する、と考えられているのだ。もちろん、市民に人気の高いローランド市長がハンターに好意的であることは無関係ではないだろうが、疲弊したテキサナにさまざまな物資や過



去の遺物をもたらし、また景気よく金を使ってくれるハンターたちは、経済的な意味でもヒーローなのである。

"都会暮らし"指向のハンターにとってもテキサナは住みよい町だ。多種多様な政治信条を持つハンターが権力者と"うまくやっていく"場所としても、最新のガジェットを入手する手段としても、テキサナは他のふたつのメガ＝シティ同様によい選択だと言えるだろう。最新最高のピカピカとは言えないが、人々は陽気でハンターに多少の恐れの混じった尊敬を向けてくれるのだから。

テキサナの文化

テキサナは、他のメガ＝シティがそうであるように固有の長い歴史を持っている。

その中でももっとも重要なのは、彼らの開拓者としてのアイデンティティだ。母体となった民族の差こそあれ、テキサナに住む人々は、自分たちの父祖がこのアメリカ大陸を切り開き、その家族と土地を守ってきたことに誇りを持っている。他のシティの人々から、揶揄と賞賛の入り交じった"カウボーイ"という呼び方をされるのは、彼らがそうした開拓者イズム、マッチョイズムを尊んできたからだ。

したがって、早々とヴェーダに白旗を上げた行政府を市民が不信と軽蔑の目で見るのも無理のないことだと言えるだろう。この町において、銃を手にして愛する者を守ろうとしないというのは、一人前の人間のやることではない、と考えられる。先ほどのカウボーイ、という呼び方にも見られるように、"西部劇のような町"というのが、おそらく一番実相に近いはずだ。

もちろん、テキサナの人々が洗練された都会的な文化を持たないわけではない。むしろ彼らは、はるか昔、まだアメリカがヨーロッパの植民地だったころ、フランスから移民してきた人々の持ち込んだ貴族的な文化を尊んでいる。豪華でクラシックな邸宅、フランスの流れをくむ料理、美しいドレスで着飾った夜会、いずれもテキサナの人々が誇りとするものだ。豪華で貴族的である、という風潮はアリストの間では一般的だが、テキサナは特に保守的であり、そしてそれを誇りにしている、と言えるだろう。

言語としては英語が第一公用語とされているが、スペイン語、フランス語、各種のネイティブ・アメリカンの言語、日本語、中国語なども広く使われている。

テキサナの人々は(たとえばサン＝アンジェルスなどと比べて)信心深いことで知られている。プロテスタントやカソリック、ヴードゥーのような伝統宗教はもちろん、いくつもの新興宗教が繁栄している。これらの宗教はバベル期から現在に至る動乱の中で人々の心をひとつにまとめる役割を果たし、行政府にとっても無視できない発言力を有している。そもそも支配企業にも信心深い上級幹部が多いのだから、当然とも言えよう。

気候
年間平均気温は20℃前後、冬で10〜8℃。夏は33℃前後で、時には40℃に達する。ただし、場所によってはもっとすごしやすかったり、さらに暑い。
日本で言えば、沖縄や屋久島を想像するとよいだろう。したがって、人々の服装はきわめて開放的である。

自然環境

テキサナの自然環境はさほど悪くない。天国のようだ、とはいかないが、ガスマスクを持ち歩いたり、強酸の雨で肌が溶けたりはしない。せいぜい毎年のように襲い来るハリケーンと、時折内陸から吹き込む超高熱の嵐“シムール”、そして名物のメタルホッパーくらいである。

そのため、テキサナは限定的とはいえ、農漁業に手を出しているメガ＝シティである。旧時代の養殖技術の応用で、それなり以上の成果を上げているが、こうした第一次産業的な体質が、他のメガ＝シティから“イミグラント的”と蔑視される原因となっている。逆にヴェーダやイミグラントからは、“ふたたび自然からの収奪を行なおうとしている”としてこれまた評判が悪い。

気候は蒸し暑い、の一語である。平均湿度は76%で、これはオキナワに匹敵するほどだ。あの蒸し暑いことで知られるミレニアム東京でさえ、64%なのである。一年を通して雨は多く、6月〜7月、および1月ごろはほぼ毎日が雨と言っても過言ではない。

テキサナの食文化

テキサナの誇りは食である。合成食料のハンバーガーさえあれば大丈夫、という考え方をテキサナ人はよしとしない。彼らは自分たちの食文化を愛している。前述した農漁業への進出もそのあらわれだ。合成食品しか食べられない人々であっても、なるべく凝ったもの、伝統的な食品に似せたものを食べようとする傾向がある。

一般的なアメリカ料理、たとえばピザやドーナツ、ベーグル、ステーキ、フライドチキンなどと言ったものは、もちろんテキサナでも食べることができる。

独自の料理としてはいわゆるケイジャン料理またはクレオール料理と呼ばれる、フランス料理や黒人料理の流れをくむものが名物だ。トマトとスパイスの炊き込みご飯である“ジャンバラヤ”、オクラとスパイスのスープ“ガンボ”、蒸しザリガニのシチュー“クロウフィッシュ・エトゥフェ”、そして豚や鶏の内臓の煮込みを代表とする“ソウルフード”。

テキサナにおいて、食事は未だに、単なる栄養補給の錠剤やサプリメントの古くさい形ではない。それは一家団欒の中心にあるべきものであり、コミュニティを結束させるものなのだ。

また、味覚においてもテキサナの人々の保守性が遺憾なく発揮されていることは確かだが、同時に彼らはさらに重要な伝統、つまり開拓者精神にしたがって何でも食べて、無駄なくいただく、という精神を大切にしている。そのため、日本料理や中華料理、ベトナム料理などは大いに受け入れられ、繁盛している。ミュータントについても、食べられるものは食べるべきだ、という考え方が広まりつつある。そのため、変わった食材や失われたレシピを探すためにハンターが雇われることもある。

テキサナのファッション

テキサナのファッションの傾向は、よく言えば保守的でクラシックであり、悪く言えばヌーベルデルタやネオ＝アップルの流行の後追いである。

アリスト、それも支配企業や行政府のトップ陣に食い込んだエグゼクティブやセレブリティは、先述した南部の貴族的装いを好む。三つ揃いのスーツ、豪華なドレス。まるでカタストロフなどなかったかのようなスタイルが彼らのユニフォームだ。当然、これ見よがしのサイバーは嫌われ、表に出すのはせいぜいジャック＝イン用の端子だけ、というのが普通だ。もちろん服の素材はシルクやコットン、それも培養されたものではなく完全に昔ながらの方法で作られ、縫製されたものでなければならない。

同じアリストでも中流市民は機能性を重んじる。ありていに言えば、デザインさえＴＰＯに応じていればそこに独自性は必要ない、という考え方だ。仕事場ではスーツ姿、オフの時はＴシャツとジーンズ、という代わり映えのしないファッションが一般的と言えるだろう。もちろんファッションサイバーなども含めてトレンドを追う洒落者もいるが、公平に言って、他のシティより多いとは言えない。

ダウンタウンに暮らす難民や下層市民は、どこのメガ＝シティでも同じだ。彼らは自分の手の届く範囲で、着れる限りの物を着る。そして比較的成功した者たちは、まるで自分たちの短い生を輝かせるかのように、奇抜な人体改造やド派手なファッション、そして戦闘的なジェスチャーに身を包んでストリートを闊歩する。

テキサナの住環境

支配企業、またはその系列企業に属している限りにおいて、テキサナ市民の住環境は快適だ。どこのアパートにもホームＡＩがあって、いつでも快適な温度と湿度を確保してくれる。電脳を通して、考えるだけで家のあらゆる機能をコントロールできるし、電気もガスもネットワー

クも、旧時代よりはるかにスムーズに届けられる。企業に属していなくても、個人商店やハンターなど、平均以上の収入があれば、同様の生活を営むことができるはずだ。

だが、そうした幸運な市民ばかりではない。戦争による難民や、何らかの理由で職を追われた人々は、再開発が放棄された旧時代の廃墟や建設中の建物などに住み着いている。そうした場所での生活は、21世紀とさして変わらないか、より過酷だといえるだろう。

テキサナの治安

イミグラントたちは郊外に流出し、メガ＝シティに残ったのはアリストたちで、彼らは非常に満ち足りた生活を送っている、という行政府の宣伝は、たとえばネオ＝アップルなどにおいては真実だと言えるかもしれない。

だが、テキサナにおいては残念ながら、真実とは言い難い。もちろん、ヨーコ・ローランド市長はそれを実現しようと努力しているが、10年前の月面戦争以来の傷は深く、完全な回復を見るには時間がかかる。都市を管理するダークエンジェルはヴェーダへの復讐に狂奔しており、治安は二の次になっている。

そのため、企業の要人が住まうヒューストンエリアなどはともかく、多くのエリアでは治安は21世紀とさほど変わらないか、より悪い。夜中に女性のひとり歩きは勧められないし、武装強盗やバイカー・ギャングも珍しくない。誰でも一家に一丁かそれ以上は銃を備えているし、護身用のサイバーウェアは珍しくない。そして、そうした武器の横行は犯罪者の重武装化を招いている。

とはいえテキサナの警察は決して無能ではない。ルイジアナ情報センター率いるＡＨＰは高いハッカー検挙率を誇っているし、高価な二足歩行ポリスロボットを駆使するＨＳＳは物量としてはともかく、個体レベルでは十分に有能だ。少なくともテキサナの市民が白昼堂々ミュータントに喰われたり、武装バンデッドがシティに突入するようなことはほとんどない。

テキサナのスポーツ

他のシティがそうであるように、テキサナの市民もまた、スポーツを大いに愛している。フットボールや野球、バスケットボールといった昔ながらのスポーツはもちろん、この時代になって隆盛したスポーツは数多い。

メカニックを使ったものでは、モノバイクに乗って行なわれる殺人ホッケー“モーターホッケー”や、一定のレギュレーションの元、廃墟でＭＡＤメカニックを戦わせる“ブラッディ・ゲーム”が人気だ。ほとんどはアングラだが、一部には正式なルールを定め、スポーツとして上流層に認められている団体もある。プロテクターを装備して行なう格闘フットボールとも言うべき“ゲーム”同様、比較的市民権を得たアングラスポーツだ。また、カリカリにチューンした単座ホバークラフトによって行なわれる“サマルカンド・レース”は同様の、しかしはるかに上品な“ＦＨ”をしのぐかそれ以上の人気を博している。

逆に、公的な認可が下りることなどない殺人ゲームの代表が、地下プロレスとボムシングだ。前者は読んで字のごとく、人体改造されたサイボーグやミュータントが殺し合いに等しいプロレスを行なう殺人ショーである。後者はまだしもスポーツに近いが、拳に指向性爆薬ペレットを内蔵したグラブで行なうボクシングという点で似たりよったりだ。こうした殺人ゲームは、放棄された地区や廃墟の暗がりで密かに行なわれる。もちろん発見されれば即座に摘発されるが、根絶やしにされないのは、アリスト上層部にもこうした殺人ショーの愛好家がいるからだと噂されている。

ニューオリンズエリア

セキュリティレート：ゼネラル～ダウンタウン

フランス語で呼べばラ・ヌーヴェル・オルレアン。かつてフランス領ルイジアナの首府であった古都であり、現在でもフランス植民地時代の名残をとどめるエキゾチックな街である。

ミシシッピー川に面する低湿地であるニューオリンズは、カタストロフ期の大規模水害によって市のほとんどが水没したことで知られている。この街がよみがえったのは、街を愛する人々の超人的な努力によるものだ。

そのため、ニューオリンズでは厳格な景観保護条例が敷かれている。町並みは21世紀初頭の、当時ですらクラシックであったままに止め置かれ、最新流行の立体建築や複合生体素材の建物などは見ることもできない。街には今でもクラシックな路面電車が走り、馬車が闊歩している。

ニューオリンズはジャズの都である。諸説あるが、この街に住む人々がジャズがこの街から生まれたことを疑うことはない。ルイ・アームストロングやディキシーランド・ジャズ・バンドがこの街から生まれ、世界への羽ばたいていった。今でも街のあらゆるところで、ジャズの生

モーターホッケー
廃墟化したスタジアムを利用し、モノバイクで行なうホッケー。後半ピリオドからはホッケースティックによる直接攻撃、モノバイクでの突撃が許可される。

廃墟での生活
幸いと言うべきか（アリストにとってはあいにくというべきか）、ネオ＝アップルのように間違っても凍死したりはしないため、不法居住者にとってもテキサナは住み心地がよい街だ。「巨大なタウン」と呼ばれる原因はこのあたりにもある。

ゲーム
バベル期に広まったスポーツ。牛の骨をアメフトのボールに見立てて行なうフットボール。チェーンや棒の使用が認められており、非常にあらっぽい。

サマルカンド
スリバチ状のコースを亜音速ホバーで疾駆する世界最速のホバーレース。
チューンナップや素材、追い越しなどに公認レースである“ＦＨ”のような制限がかけられていないため、熱狂的なファンを持つ。
もちろん、選手ばかりか観客にさえ死者が出る危険なものだ。
また、サマルカンドの非合法賭博は巨額の金が動くことでも知られている。

演奏を聴かせるバーやクラブが人々の耳を楽しませている。もちろん、そうしたものをネットで聴くこともできるが、クラブで生演奏を聴くという体験そのものに価値がある、と考えられているのだ。

また、毎年2月ごろに行なわれる世界三大カーニバルのひとつ、“マルディ・グラ祭”はその山車の趣向と人々の陽気なバカ騒ぎによって名声を集めている。これを見るためにはるばる亜軌道シャトルでやってくる観光客も少なくない。

同時にニューオリンズはテキサナ最大の港を持つ貿易の要衝である。ミシシッピー川の河口一帯は湿地帯のため、内陸に170kmほどさかのぼったこの街は天然の良港なのだ。ヒューストンよりもさまざまなことに“うるさく”ないこの港に拠点を構えるマリンブラスターは少なくない。

バトンルージュエリア

セキュリティレート：ゼネラル

かつてルイジアナの州都が置かれていたバトンルージェは、一般的なメガ＝シティの生活とはこうであろう、というほどの、何の変哲もない工業地帯だ。

目立った施設があるわけでもなく、特別治安がよいわけでも悪いわけでもない。ハイウェイやリニアを使えばニューオリンズにもヒューストンにも行くことができて、生活には変化も不満もない。ここは、そういう人々が住む街である。何の変哲もないということは幸福なことであるかもしれないが、ハンターにとっては、何らかの理由で工場に潜入するような用事でもない限り、縁のない街だと言えるだろう。

ラファイエットエリア

セキュリティレート：ダウンタウン〜アンバー

ラファイエット市はもともと大規模な湿地帯で、そこにかつてのフランス移民でイギリスおよび合衆国に従うことを長く拒んでいたアーケイディアンと呼ばれるフランス系の住民たちが住んでいた街だった。

バベル期以降、ラファイエットは高速道路を除いてはほとんど見捨てられた状態になっており、一時は無政府状態にまでなった。これを立て直したのがやってきたハンターチームで、やがて、ハンターとそれを相手にする店、そして手を取り合って街を復興させた難民たちとアーケイディアンによる街が生まれた。

現在のラファイエットは、相変わらず行政府から半ば無視されている。位置的にも経済的にも重要なブロックではなく、再開発計画はいつまでも棚上げされている。そんなことより、軍備が必要な時代なのだ。

そのため、ラファイエットのリニア駅を一歩出ると、巨大な闇市が広がっていることに気づくだろう。ここには何でもある。MADメカニック、サイバーウェア、ウェポンソフト、なんでもだ。ハンターギルドの支局が斡旋してくれる事務所もラファイエットに建ち並んでおり、石を投げればハンターに当たる、というほどその人口密度は濃い。あなたのハンターチームも、特にこだわりがないのなら、この街に事務所があるものとするとよいだろう。

もちろん、ブラックマーケットならどこでもそうであるように、地下プロレスやボムシング、モーターホッケーといった荒っぽい娯楽にも事欠かない。

また、闇市を一歩出るとそこはほとんどが廃墟かさもなければ大規模な湿地帯である。湿地帯にはミュータントワニがうろついているため、不用意に踏み込まないほうがよいだろう。

南端にはアークが租借しているメリルポートがある。アークと友好的な関係を結んでいるハンターなら、利用することができるだろう。

コーストラインエリア

セキュリティレート：ゼネラル

このエリアは、レイクチャールズ市を中心に広がっている住宅地帯である。人口はさほどではなく、石油化学工場で働く人々を中心に、閑静なベッドタウンが広がっている。

コーストラインの人々は非常にお祭り好きなことで知られている。何しろ、年の4日に1日は何らかのフェスティバルが開かれているのだ。

また、この街は南部のラスベガスと呼ばれるほどカジノの多い街としても知られている。さまざまな賭博を楽しむことができ、その中には、犯罪結社によって営まれる決して表沙汰になることのない、血なまぐさい地下闘技場や、暗黒街の人々でさえ目を背けるドラッグの提供が行なわれているという噂もある。

ボーモントエリア

セキュリティレート：ゼネラル〜ダウンタウン

ボーモントエリアは、あらゆる意味でテキサナらしいエリアである。つまり、巨大な工場と、どこまでも広がる農場と、わずかに残った貴重な自然、そして保守的な人々によって構成されている。引退した支配企業の幹部が屋敷や別荘

を構えていることも多い。

ハンターにとっては、ヒューストンとニューオリンズへのドライブの間、サービスエリアで一休みするだけの場所であるかもしれない。だが、このエリアに住む人々が自分自身では解決できない事態に巻き込まれたとするならば、それを解決できるのは、疑いなくハンターだけなのだ。

ヒューストンエリア

セキュリティレート：プライマリー（中枢ブロックはパーフェクト）

かつて人類を月へ送り込んだジョンソン宇宙センターがそびえていることから、“スペースシティ”とも呼ばれる街。

亜軌道シャトルの発着港はもとより、大型飛行船の発着港である“ヒューストン国際空港”、世界でも最先端の医療研究施設である“テキサス医療センター”、巨大なヒューストン港、そして数々の支配企業にまつわる巨大なビルディングが建ち並んでいる。いわばテキサナの顔とも言うべきエリアであり、ヒューストンに住んでいる、といえば、それは権力の中枢に携わっている、という意味だ。

したがって、ヒューストンエリアは中央の中枢ブロックから放射状に、中心に近いほど重要な施設が集中する構造になっている。中枢ブロックを取り巻く環状線の中に社屋を構えていれば、その会社はほんものの権力者ということだ。

蒸し暑いヒューストンで快適に過ごすため、ヒューストンの地下には網の目のように巨大な地下街が構築されている。地下街はリニアやベルトウェイで結ばれており、何百万の人々をスムーズに移動させることができる。

テキサナの人々はいずれデブリが減少し、軌道が回復した時に備え、宇宙開発をあきらめてはいない。したがって、ほとんどの企業が宇宙開発を放棄した今でも、ヒューストンには宇宙開発を継続する研究者が集まっている。もちろん、宇宙開発に限らず、文化・芸術施設も多い。あらゆる意味でヒューストンは、テキサナにおけるアリストの牙城なのだ。

地下街も含めて、ヒューストンの防衛は厳重を極める。宇宙港にはテキサナ・アーミーの顔とも言うべき高機動対地ヘリ一個師団が常に発進できる体制で待機しているし、ＨＳＳのフルボーグ部隊および“パラダインⅣ”で武装したＳＷＡＴがいつでも出動できる状態を整えている。ヴェーダの精鋭でさえ、ヒューストンへの直接攻撃はためらうことだろう。

また、ヒューストンは大規模な油田でもある。石油資源はジェット機やヘリはもちろん、プラスチック製品などには欠かせないため、往時ほどではないにせよ、大きな価値を有している。これらの警備にも、テキサナは少なからぬ費用を投じている。

そのほかのエリア

テキサナシティは、日本で言えば本州に匹敵する面積を有している。そのため、まったく放棄されたエリアや開発されていないエリアも多い。そうしたエリアには、事実上タウンのようになってしまった場所、バンデットの巣窟になってしまった場所もある。すべてを列挙することはできないが、そのようなエリアから代表的な場所を紹介する。

▼ビースト・バレー

セキュリティレート：ダウンタウン

コーストラインエリア北部の干上がりかけた河の谷間に段々畑のように造られた街。河の両側の崖に張り付くように建物が集まっている。難民たちのリーダーであったオーギュスト・シムノンによって建設された（行政府の認可は受けているため、自治体扱いである）街だが、シムノンの死後、“私設警察”を名乗る彼の親族によって街は牛耳られ、暴力と犯罪が横行している。

▼7thトワイライト

セキュリティレート：ゼネラル

ラファイエットエリアの河の中州に造られた街。街を貫くハイウェイを除いては、完全に本土と孤立している。住民のほとんどは聖ラーム教と呼ばれる新興宗教の信者で、教団による自治が行なわれている。聖ラーム教の重戦闘僧兵はサイバー比叡山の訓練を受けており、貧民救済を掲げてしばしば暴動を起こすことから、行政府の頭痛の種となっている。彼らが難民の受け皿になっているという側面や、企業幹部にも信者がいることから、うかつな手出しができないのだ。

中州の離れ小島にある“難民労働施設”では非合法な強制労働が行なわれているという噂もあるが、確認されていない。

Who's Who 2170 Plus

基本ルールブックで紹介したキャラクターたちに加えて、2170年代に暮らす様々な人々をピックアップする。彼らはPCたちの依頼人、ライバル、恋人、友人、さまざまな姿であらわれることになるだろう。

変貌した世界に生きる人々

追加パーソナリティーズについて

以降のページで紹介するキャラクターたちは、基本ルールブックに掲載されたNPC同様に使うことができる。

つまり、シナリオにおける依頼人、PCの友人やライバル、あるいは恋人。もちろん、ちょっとしたシーンに顔を出すのでも構わないし、ここに書かれている以外の設定を持っていても構わない。

重要なことは、"設定どおり"に演じることである。あなたの成し遂げようとする物語、そしてあなたのプレイグループが楽しむ、その明確な目的意識をもって、NPCを演出することにある。そのためならば、GMであるあなたは自信を持って、彼らの設定を変更したり、内面を規定して構わない。

もちろん、意味もなく設定を変更しろ、と言っているわけではない。キャラクターのイメージはなるべく共有されたほうがよいのは言うまでもないことだ。NPCは、彼らと関わることでPCが世界と関わることの出来る重要な窓口である。理由もなく設定を変更するようなことは、慎んだほうがよいだろう。

▼追加邂逅表

P243より、追加の邂逅表を掲載している。主に本書に掲載されたNPCを中心に、PCの追加コネクションとして使用できるものだ。この邂逅表は、基本ルールブックの邂逅表と併用して構わない。

ザ・バトラー



ユニオン最高幹部

「主義主張に興味はない。プロとしての筋を通せ」

年齢：57　性別：♂　瞳の色：黒
髪の色：黒　肌の色：黄
第一印象：機械のようなプロ
得意分野の技量：ユニオン最高幹部

本名不明、経歴不明。カスタムされつくして原型定かならぬ超高性能義体に肉体をインストールした男。数少ない、その名の知られているAクラスハンターである。

正規軍、スペーシー、そしてハンターと渡り歩いた彼は、生粋のプロである。Cクラスハンターチームとアラスカで単身直接交戦して生還した、半壊したコンバットシェルでの大気圏再突入に成功した、など、ささやかれる逸話だけでも彼が尋常でないことは間違いない。

物静かで必要なことしか喋らない彼は、一線を退き、ユニオンの再建に尽力している。主な業務は悪質なハンターに対するチェイサーの派遣で、その性質上ヴェーダとの太いパイプを有しているらしい。

彼自身にもヴェーダから引き抜きが相当あったようだが、プロとしての筋を重んじるバトラーは頑として首を縦に振らなかった。

長いこと一匹狼を貫いてきたバトラーだが、メイ・ストライク以降、みずからが積み重ねてきた技が失伝することに危機感を覚えたのか、言葉少なながら、若いハンターたちに自分の技術を講義することを始めた。

ニコラス・ハインツ

「あれは昔、ワシが月のAIをハックした時……」

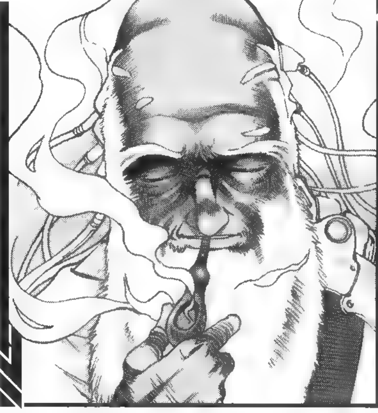
年齢：？　性別：♂　瞳の色：黒？
髪の色：白髪　肌の色：褐色
第一印象：説教好きなジジイ
得意分野の技量：電脳神

ホワイトアウト、すなわち電脳空間における意識の死である。だが、超絶的なイメージファイト能力、すなわち自我構築力を持つハッカーの中には、そのホワイトアウトを乗り越えて、完全な電脳意識体、ある種のアイオーンへと進化を遂げたものがいると噂されている。彼らを人は、電脳神と呼ぶ。

ニコラスはその中でも、もっとも有名なひとりだろう。かつて"アイスブレーカー・ニコラス"と呼ばれていたハッカーだった彼は、20分間だけ、すべてのネットを（もしかしたら月も含めて）掌握することに成功し、その代償としてホワイトアウトしたという。

いまやみずからを全能の神と豪語する彼は、その名にふさわしく、轟音と煙と雷鳴とともにあらわれ、トーガをまとって若いハッカーたちにえらそうに講釈をたれる。あらゆる勢力から中立を保ち、気ままにサイバースペースで神を気取る彼だが、それが可能なのは豪語するだけの実力があるからだ。

顔も広く、そのハッキングテクニックは衰えていない。すべてが得意分野という恐るべき天才だ。



電脳神

"シリコンアイデンティティ"ネビュラ

「タリホー！　おれさまがさすらいの電脳神、ネビュラ様だ！」

年齢：？　性別：男性格　瞳の色：可変
髪の色：可変　肌の色：可変
第一印象：変なCG
得意分野の技量：電脳神

ちょっとした放電と、古めかしいハードロックとともにあらわれる電脳神。

ネビュラは指名手配中のネットワークテロリストで、当人が自称するところではネオ＝アップルの複合AI"アカデミア"の一基だったが、メガ＝シティ体制にうんざりして脱走したのだという。

現在ではネットワークでゲリラ的な放送局を開き、メジャーネットには流れない企業に都合の悪いネタをもっぱらに取り扱っている。確認されている電脳神全員を集めてライブをやったことさえあるほどだ。性格は軽く、友人になったら援助は惜しまない。

違法ソフトウェアの売買や情報窃盗で荒稼ぎしており、反メガ＝シティ主義者、イミグラントやミュータント人権運動家のパトロンともなっている。ヴェーダにも好意的だが、背後に他国のメガ＝シティがいることから一定の距離は置いているようだ。

AIやアイオーンは人間より優れていると考えており、電子生命体の人権を認めない人間には非好意的だ。虫の居所が悪いと、戦いを仕掛けてくることすらある。



電脳神

"狂える教祖"ファリーナ・ド・フィンチ

「あらかわいい。おねえさんがいいことしてあげようか？」

年齢：？　性別：♀　瞳の色：虹色
髪の色：黒　肌の色：褐色
第一印象：ヤバそうな美女
得意分野の技量：電脳神

21世紀最大の芸術家であり、類いまれな魔術師であり、いまだ財界に大きな影響力を持つ宗教団体フレネシア教団の教祖でもある女性。極彩色の霧とともに、肌もあらわな姿で現われる。その瞳は狂気に満ち、妖艶な口元は人ならぬ歓喜に歪んでいる。

富と権力を欲しいままにし、その果てにサイバースペースで精神異常者や死に瀕した人の意識と接触することで芸術的インスピレーションを得る、という境地にたどり着き、そしてホワイトアウトした。

現在の彼女は、サイバースペースの女神としての立場を満喫している。気に入った男を見つけては、あれこれと仕事の手助けや気持ちいいことをしてくれるが、飽きると今度は周到な罠に陥れて楽しむ。

そんな彼女だが、EX能力者にだけは真摯な助言を行なうことがある。もっともなにぶん魔術のことなので、「悩みを解決するためにとりあえず死んでみろ」式の、常人には狂気と区別がつかないものだが。

なお、フィジーに本拠を置くフレネシア教団は公式には教祖は昇天したとしている。



電脳神

“銀の鷹”ジーン・マクドゥガル



かつての撃墜王

「二度と間違いは犯さない。それが俺の誓いだ」

年齢：35　性別：♂　瞳の色：アイスブルー
髪の色：銀　肌の色：白
第一印象：昼行灯
得意分野の技量：実は凄腕

10年前の月面との戦争で、地球側のエースパイロットとして知られた男。元々は月面人だったという噂もある。

数年前にテキサナに現われ、後に妻となるエレクトラ・ジョーンズ（旧姓）と組んで“ケルヴィム・カンパニー”のリーダーをつとめていた。熱心に仕事をするほうではなくアピールするつもりもなかったためランクDに留まっていたが、実際にはC～B相当の実力があったようだ。

現在はハンターを引退し、カンパニーをエレクトラにゆだねてラファイエットエリアでバー“シルバーホーク”のマスター兼ブローカーに収まっている。

ジーンはいささか無愛想ではあるが、公平で誠実な人物だ。いわゆる“汚れ仕事（ウェットワーク）”は斡旋しない、ヴェーダとは組まない、とうるさいタイプのブローカーではあるが、その分仕事は吟味し、裏取りもきっちり行なうため、大もうけはできなくても納得のできる仕事をさせてくれる男としてハンターたちからの信頼は厚い。

実子ではないが、シンシアという養女がいる。

ロバート・ウォン



謎の中国人

「中国五千年の漢方ヨ。副作用ぜんぜんないのこと。ちょっと飲むヨロシ」

年齢：62　性別：♂　瞳の色：黒
髪の色：黒　肌の色：黄
第一印象：うさんくさいじいさん
得意分野の技量：薬はまずいが効く

ラファイエットエリアのチャイナタウンで漢方薬店“雷忠”を営む老人。ミュータントの内臓や体の一部をはじめとして、店内には得体のしれない“薬”が置かれているため、観光客などは絶対に近づかない。化学合成ドラッグは扱わない、すべて天然材料、が売り文句。

今でこそ口の上手い好々爺に過ぎないロバートは元ハスラーで、中南米からさまざまな薬効成分を持つミュータント植物や希少植物を命がけでハントしてこの店を出したという。今でも調合はAI任せにせず自分ひとりで行なっており、その組成は企業秘密である。

元ハンターという経歴を生かし、冒険向けのドラッグセットや、ハンターの健康相談などにも進出しており、ここの薬と鍼なしではやってられないというベテランも多い。ロバートもハンター側に、希少ミュータントハントをしばしば依頼する。

なお、華人の例に漏れず、ロバートもチャイナタウンの裏社会の顔役でもある。彼と敵対したものは、その信用とコネクションが裏社会でどういう意味を持つか知ることになるだろう。

リン・シノザキ



若きメカニックガール

「あーもう！　またなんでこんなに壊してくるのよ！」

年齢：16　性別：♀　瞳の色：ヘイズル
髪の色：赤　肌の色：黄
第一印象：元気な女の子
得意分野の技量：メカフェチ

ラファイエットエリアのモーターショップ“エラン”のオーナーのひとり、マイク・シノザキの一人娘。トライクロンの技術将校あがりの父に厳しく鍛えられ、スパナとボルトを遊び道具に育った生粋のメカ好き。

娘にはなんとか大学には行かせたい、と考える父の厳命で一応ハイスクールに通ってはいるが、余暇の時間は睡眠も含めてほぼガレージで取っている。

長らくチューンナップ専門店だった“エラン”だが、「エランでチューンしたメカはエランでしか治せない」と主張する彼女は店を拡張して修理部門を始めた。腕前は上々だが、納得いくまで仕事を続けるためしばしば納品が遅れる。もっともこれは店自体の傾向でもある。

まだ成長期なので電脳化を除くサイバー化はしていないがなかなかの美少女で、修理ついでにデートに誘う若いハンターも多い。そのたびにリンは“エラン”の主催するハイウェイレース（パンドラ禁止）で自分に勝ったらデートに応じる、と答えている。ハイウェイレースへの挑戦者が引きも切らないところを見ると、今のところリンに勝った者はいないらしい。

マーサ・コワルスカヤ

「本当にハンターって大変よねえ。だから保険って大事だと思うのよ」

年齢：52　性別：♀　瞳の色：紫
髪の色：茶　肌の色：白
第一印象：保険のおばちゃん
得意分野の技量：やり手

全世界的な保険会社、“メガ=ロイズ”のテキサナ支社ハンター保険部長。現場の営業からたたき上げたえらい人だが、一見すると人当たりのいい普通のおばさんにしか見えない。

ハンター保険はさまざまな事情が関わってくるため、専門家がほとんどいない。そのためもあって、マーサは自分でたいていの交渉に出張ってくる。

関係のあるハンターの個人情報をほぼ把握しており、粘り腰で契約をもぎとっていく手腕はハンターたちから半ば畏怖されている。

もっとも決して保険金の払いが渋かったりするわけではなく、むしろ親切とさえ言えるため、契約しているハンターたちからの信頼は厚い。なんと言っても、ハッキングから大規模戦闘まで、ひととおりの知識があるのが大きいようだ。

その職業柄やたらと顔が広く、仲良くなるといろいろなコネを紹介してくれたり、それとなく情報を流してくれたりする。

希代のお見合い好きで、独身のハンターに結婚相手をセッティングするのが趣味。



保険のおばちゃん

フランソワ・マルモン

「そういうわけだから、後はハンターの手柄ってことで。よろしく」

年齢：42　性別：♂　瞳の色：黒
髪の色：黒　肌の色：白
第一印象：やる気のない警官
得意分野の技量：切れ者

テキサナの警察企業、HSSのCBI（刑事部門）のベテラン刑事。階級は警部で、ラファイエットエリアの刑事犯罪ほとんどに関与する権限を持っている管理職だが、一見するとやる気のない中年男にしか見えない。

それもそのはずで、警察は警備部はもちろんCBIもほぼ都市管理AIに管理されており、人間の管理職は保険のようなものだ。

それでも人間の判断が必要な局面がたまにある。たとえば犯罪抗争の手打ち、ハンターギルドとの折衝など、いわゆる法のグレーゾーンでの仕事だ。そんな時はフランソワの“経験”の出番となる。

フランソワは浅く広く、各勢力に通じている。ストリートギャング、民族結社、テロリスト、ハンター、ヴェーダ、軍情報部に至るまで、彼の知人のいない場所はない。彼は適当に友人たちにたかり、ゆすり、自分の懐を潤しながら、自分と自分のスポンサー、つまりアリストの暮らしが吹っ飛ばないようにもめ事を処理するのだ。時には、AIに任せられないそうした繊細な仕事をハンターに外注することもある。



ベテラン刑事

マリア・ラオ

「ねえねえ、面白い話があるんだけど、聞くだけ聞いてみない？」

年齢：20　性別：♀　瞳の色：翠
髪の色：黒　肌の色：黄
第一印象：噂好きのお嬢様
得意分野の技量：対サイボーグ拳法の達人

あらゆる分野に手を伸ばし、あらゆる勢力に無差別に援助して影響力を広げることで知られる支配企業、北京電脳公司の北米総支配人、ジェフリー・ラオの姪。

テキサナ総合大学の留学生という名目だが、ほとんどパーティや夜遊びに時間を費やしている典型的なセレブ。

毎週のようにつきあう彼氏ないし彼女がかわり、そのたびにスキャンダル専門のネットを騒がせる。最新型のホヴァやVTOLで好きなだけぶっ飛ばし、叔父の金を投じてトラブルはもみ消して回る。

旅行も好きで、ハンターを護衛に雇っては辺境の奇妙なタウンを訪れては、周囲の大人たちをハラハラさせている。ちなみにロバート・ウォンは彼女の祖父に世話になったらしく、しばしばワガママの片棒をかつがされている。

だが、それらの遊び人の顔は、彼女の仮面に過ぎない。彼女はその立場を利用して、テキサナ方面での諜報活動を叔父から一手に任されている。現在、彼女は日本や欧州勢力の力を削ぐため、反ヴェーダを掲げるシティやイミグラントに援助している。



ディレッタント

ノゾミ



オニ・サムライ

「あたしが人間じゃないって？　斬ったら作動液が流れる人形だとでも？」

年齢：18　性別：♀　瞳の色：茶
髪の色：黒　肌の色：黄
第一印象：荒っぽいミュータント
得意分野の技量：Dクラスバウンサー

Ⅲプレックスで活動しているユニオンハンター。日本固有種のミュータントで、有角種の“オニ”である。ミレニアム東京で迫害を受け、アメリカに亡命してきたという。

巨大な単分子カタナの使い手で、重戦闘サイボーグをも一撃で両断する膂力を持つ。銃火器も使うが、近接戦闘が好みらしい。猪突猛進の傾向があるが、任務の達成率は悪くない。

ミュータントが自由に暮らせる街であるⅢプレックスには大いに郷土意識を持っているが、自分がかつてミレニアム東京で弾圧された経験から日系企業からの依頼は受けたがらない。もっとも、ミレニアム東京の援助なしでⅢプレックスが存続できないことは理解しており、和風の格好を好むところからしても、故国に対して何らかの愛着はあるようだ。

プライベートではシアトル大学の学生。知的ミュータント解放運動にも熱心で、実験動物として扱われているミュータントの解放作戦を、私財を投じて決行したこともある。ハンターには単に金のためでなく、理想や主義のためにハンターになる者も多いが、ノゾミはその典型的な人物と言えるのではないだろうか。

“白衣の天女”葛城美夜



ボランティア団体の代表

「信じましょう。人はわかりあえるって」

年齢：34　性別：♀　瞳の色：黒
髪の色：黒　肌の色：黄
第一印象：おっとりした女性
得意分野の技量：粘り強い交渉者

世界規模のボランティア団体“ホワイトシールド救世軍”の北米支部で働く女性。

月面事変で世界が危機に瀕した折りにメディアを通して大規模なアピールを行ない、マスコミを動かした才女。

以来、メイ・ストライクまで、この十年、北米で立て続けにおきた大小様々な戦火の中で、美夜と彼女のキャラバンはアリストとイミグラントを問わず、様々な人々を救い続けてきた。貧しい人々やイミグラントはもちろん、アリストたちにも支持者は多い。

メイ・ストライク以降、回復に向かっていた北米の環境は、ヴェーダのNBC兵器によって悪化。タウンのみならず、メガ＝シティの住民にさえ汚染地帯に焼け出される人々が続出した。美夜は彼らを救うべく奔走しているが、このような時代である。予算も人員も不足しているのが実情だ。それでも彼女がめげないのは、かつてあるハンターチームに救われた経験によるものという。

サン＝アンジェルスのリトルトーキョーに、祖父の経営する寿司屋があり、たまにそこを訪れるのを楽しみにしている。

エル・トポ



謎の逃がし屋

「……乗りな、アミーゴ。助けてやる」

年齢：？　性別：♂？　瞳の色：？
髪の色：？　肌の色：赤
第一印象：謎の男
得意分野の技量：スーパードライバー

中南米の英雄的なロードラッシャー。

この地域には、狂信的なコミューンや地域ゲリラ、あるいはニューブラジリア行政府自身によるさまざまな強制労働キャンプが存在し、非公然の奴隷市場を形成している。

こうした強制労働は“きわめて安価な”労働力として中南米の経済の底辺を支えている。特に、リオ＝ブエノスが壊滅して大量の難民が生まれてからはなおさらだ。

エル＝トポはこうした強者の理不尽に苦しむ人々の前にふらりと現われ、もう少しましなタウンやメガ＝シティへと逃がしてくれる伝説の英雄である。金は求めず、名声も求めず、ただ、運命に選ばれた人を救う。エル・トポとはモグラの意。

素性はほとんど不明だが灰色のターバンとマフラーで顔を隠しており、きわめて無口だという。圧倒的なドライビングテクニックを持っており、ハンターという噂もあるが、彼らしき人物の登録は確認されていない。複数のマシンを持っているが追っ手に対して発砲したことはなく、怪物じみたチューンを施したガソリン車ですべてを乗り切るという。

オラトリオ

「あなたたちに、私たちの何がわかるの?」

年齢:14?　性別:♀　瞳の色:緑
髪の色:金　肌の色:白
第一印象:超能力美少女
得意分野の技量:天変地異級

異能者たちの理想都市建設を掲げ、支配企業に対するテロを繰り返すテログループ"ダークカノン"のリーダー。外見は十代前半の少女のように見えるが、少なくとも二十年前から活動を続けていることは確からしい。圧倒的なEX能力を持ち、数々の破壊を行なってきた。人間のみを目標とするのが特徴。

"ダークカノン"は宗教テログループと言われるが、実際にはほとんどのメガ=シティ(シャンカラのように、EX能力者が厚遇されるシティもある)でその存在を認められておらず、しばしば実験材料として人権を蹂躙されるEX能力者を非異能者、オラトリオのいう"罪人"から解放することを目的としている。

オラトリオの来歴はほとんどわかっていないが、元はネオ=アップルのニューウェーブ・シャーマンだったらしい。その時期から弱いEX能力を持っていたようだが、企業に実験材料として捕獲されたことから、年老いない体と絶大な超能力を手に入れたようだ。憶測の域を出ないのは、彼女を改造した企業が情報開示を拒んでいるためだ。$100,000の賞金首。



超能力テロリスト

ユージン・フェアマン

「面倒くさい話はやめようよ。結局、いくら欲しいの?」

年齢:43　性別:♂　瞳の色:氷青
髪の色:金　肌の色:白
第一印象:傲慢なぼんぼん
得意分野の技量:A級ドライバー

かつてはTOT財団を構成するオムニカの専務でありながら、形勢不利と見て機密情報を手にヴェーダに寝返った男。

軽薄なプレイボーイ型の義体をインストールしており、その外見を裏切らず常に複数の美女たちを従えて現われる。

強きを助け弱きをくじく実にイヤな奴だが、勝てるケンカしかしない見極めの能力には定評があり、嫌われながらも着実にのし上がって来た。事実、その人格には問題がありつつも、ヴェーダ渉外部の要職をゆだねられているのがその現われであろう。

彼自身は反乱組織の中間管理職に留まるつもりはないらしく、アイザックを出し抜いて組織の実権を握るため策動を続けている。

かつては"FH"と並ぶ国際的ホバーレース"サマルカンド"の一流レーサーだったのが自慢。もっとも、その当時から"アンフェアマン"と呼ばれていたらしく、三つ子の魂百までもという色は否定できない。現役は引退して久しいが、腕は衰えておらず、ヴェーダのBクラスランドブラスターとして登録されている。



ヴェーダ渉外部

フランベルジュ

「この世界を動かしてきたのはメガ=シティだ。昔も、今も」

年齢:25?　性別:♀　瞳の色:灰
髪の色:茶　肌の色:白
第一印象:冷酷な女
得意分野の技量:AAAバウンサー

シンクレア財団でも有数の発言力を持つテュフォン総合化学の社長付き秘書。30年以上前から活動している企業付きのAAAクラスハンターで、アイザックさえ直接対決を避けるという。企業付きのハンターは現代ではまず見られなくなったが、個人的判断で特定企業からの依頼のみを受けるというスタイルは、かつては珍しいものではなかった(現在でも禁止はされていない。はやらなくなっただけである)。

フランベルジュはメガ=シティ体制とアリストによる地球の善導を信じる人物である。古い価値観だが、元々はハンターユニオンもそれにある程度賛同してきたのだから、一面の正義ではあろう。

シンクレア常備軍中将、ユニオン幹部、CIA情報工作次官など複数の顔を持つこのクールな美女は、かつてはテロリストと、そして現代ではイミグラントやヴェーダと、ネオ=アップル、ひいてはメガ=シティ体制の権益を守るために戦い続けている。ユニオンにもヴェーダにも、彼女の息のかかったアンダカヴァが複数潜り込んでいるようだ。



企業付きハンター

ミゲル・ド・ミゲル

年齢：52　**性別**：♂
第一印象：メガネ、うさんくさい
得意分野：人体改造、新型サイバーウェア開発

ラファイエットに店を構えるサイバークリニック"翔鶴堂"の主任ドクター。
世界最高のサイバー都市"チバ"で技術を身につけたという日本びいき。自信家かつ芸術家肌で、インストール時はもちろん、メンテナンス時にまで自分の美意識に沿った改造を勝手に行なってしまう難物である。
しかし腕は確かで、ノッてくれれば多少無茶な改造にも嬉々として応じてくれるため、改造マニアのハンターたちには常連客が多い。

ソニア

年齢：？　**性別**：♀
第一印象：半裸の美女
得意分野：ソフトウェア開発

ラファイエットの老舗ネットショップ"ソニア・ネットマップ"のオーナー。
みずからも元ネットライナーで、ウェポンソフトやアシストソフトはもちろん、さまざまな希少パーツを扱っている。
ネットショップも運営しているが、店内に所狭しと積まれたパーツ目当てに物理的に来店する客も多い。
店主のソニア自身はサイバーイメージとしてしか現われず、AIという噂もある。

ロイ・オストロフスキー

年齢：57　**性別**：♂
第一印象：頑固な老人
得意分野：チューンナップ

ワークスショップ"エラン"のもうひとりのオーナー。幼なじみのマイク・シノザキとともに、二十五年前に"エラン"を立ち上げた。
オムニカとトライクロンを渡り歩いた生粋の技術屋で、ワークスマシン以外は扱わない、と公言する頑固者。主体性のない客にはほとんど取り合わないが、こだわりを持った注文には何時間でもつきあってくれる。
彼の腕を頼りにするVIPも多く、そのツテで最新型マシンのモニターを頼まれることもあるという。常連にはそれらの最新メカニックをテスト販売してくれたり、あるいは実戦テストを依頼したりすることもある。

オセオーラ

年齢：73　**性別**：♂
第一印象：不思議なシャーマン
得意分野：ドラッグ調合、環境知識

グレートマーシーの村長をつとめる老人。
村長といってもグレートマーシーは合議制であるため、あくまで議長程度の権限しかない。それでもオセオーラの知恵は大いに頼りにされており、多くの場合、住人たちは彼の意見に耳を傾けている。
この地にはるか昔から住んでいたセミノール族の末裔で、その大英雄であるオセオーラの名を名乗っている。
汚染をも地球の意志ととらえ、それを忌み嫌うのではなく共存していくべきだという哲学を持っている。グレートマーシーの適応能力の高さは、彼の知識によるところが大きい。

ブラスター・スティール

年齢：45　**性別**：♂
第一印象：酔っぱらいの老人
得意分野：ボムシングのコーチ

十数年前ルイブルック・タウンにおいて、それどころかカナダ全域において最強と呼ばれたボムシング・チャンピオン。
数々の死線をくぐり抜けてヒーローと呼ばれ、支配企業の幹部にさえファンがいたという伝説の男だが、ある一戦で八百長が公表され（真偽は不明だが、彼は黙して語らない）、ファンに半殺しにされて二度とボムシングの出来ない体になった。
今ではすっかりルイブルックの酔っぱらいと化した彼だが、素質のありそうな若者にボムシングを教えてチャンプにする夢を見ているという。

レイム・コヨーテ

年齢：51　**性別**：♀
第一印象：思慮深い女性
得意分野：折衝、民族文化、ハッキング

ノーザンテリトリー先住民議会の議長。それぞれ異なった伝統と価値観を持つ部族のとりまとめに追われる苦労人。ラコタ族（いわゆるスー族）の出身である。
元々はサン＝アンジェルスの大学に留学していたこともあるインテリで、若い頃は世界を知るためにネットライナーとして冒険に明け暮れていたこともある。科学文明を否定はしないが、我々には必要ない、というのが口癖。その上でトラブルを回避するために最小限の科学技術、たとえばハンターの力を借りることはいとわない、清濁併せのむ度量を持った女傑だ。

ラバン・マーシュ

年齢：37　**性別**：♂
第一印象：陽気な親父
得意分野：密輸、裏取引

サンサルバドルでは名の知れたブラックマーケットの顔役。マーシュ一家に頼めばこの街で手に入らないものはない、というのが自慢。
大柄で陽気な親父だが、海を見るととたんに不機嫌になる。海の見える場所での取引には絶対に応じず、死んでも船には乗らない、と主張しているほどだ。
なんでもマーシュはセイレム近郊の出身でそこで何かトラブルがあって中米くんだりまで逃げてきたらしい。その理由について、普段饒舌な彼は口をつぐんで語らない。

ペドロ・サンターナ

年齢：42　**性別**：♂
第一印象：海賊の親玉
得意分野：掠奪、[redacted]

ポルトープランスのバッカニアの中でもっとも残虐でもっとも勇敢とされる男。敵対する者には一切の容赦をせず、欲しい物はそれが船員のものでない限りかならず手に入れる男。かつてカリブ最強と言われた"バミューダデビル"のオコンネル少将を倒し、その艦隊を傘下に収めた。
悪党ではあるが、分け前を厳密に配分し、船の上での法をきちんと守り、仁義は通すところから、話のわかる男として海賊だけでなく治安組織からも一定の尊敬を受けている。$150,000の賞金首。

ジェロニモ

年齢：43　**性別**：♂
第一印象：蛮族
得意分野：決闘、強盗、奇襲

北米中部最大規模のバンデット"ガッツ・レイダース"の頭目を十年以上張り続けている、バンデットこそ唯一自由な民である、と標榜する豪快な男。アパッチ族の末裔とする噂もある$180,000の賞金首。
そこらのチンピラとは格が違うことがひとめでわかるオーラとカリスマの持ち主。個人戦闘では負けなしで、"キング・オブ・バンデット"とたたえられている。
彼の組織は傘下のものも含めると構成員は数万人におよぶ。中西部のタウンのうちで弱小なものから保護領料や通行料を取り立てて得た金でアーミー並の武装をしており、並のハンターでは太刀打ちできない。

ブランダー＝ウィルスン

年齢：？　**性別：**♂
第一印象：酔っぱらいの中年男
得意分野：自慢話、ノウハウの伝授

スラングになるほどのヘマをやらかしたことで知られる元天才ハッカーにして電脳神。“ウィルスンをやらかす”といえば、大失敗のことである。

大量の同業者を巻き込んだサイバースペースでの詐欺事件に失敗した彼は追い詰められ、グレート＝ホンコンのスラムでホワイトアウトし、電脳神となった。

サイバースペースのどこかで酔いつぶれているこの太った中年男は、神というにはたいしたテクニックを持っていないくせに自慢話だけは長いが、時折かつての天才のひらめきを見せて有益なアドバイスをくれる。

“聖人”アショカ

年齢：？　**性別：**♂
第一印象：生き仏
得意分野：縁ある弱者の救済

後光の差した穏やかな姿であらわれる電脳神。彼を見た者は今までの人生を振り返り、懺悔したい気持ちでいっぱいになるという。

高名な宗教家だった彼は、サイバースペースこそが現世でのユートピアと確信し、みずからホワイトアウトして電子生命体となったと主張している。

彼は目の前に現われた（彼はそれを“縁”と呼ぶ）困っている者を善悪を問わず助ける。戦闘は行なわないが、どちらかを別のサイバースペースにテレポートさせたりしてくれるのだ。

“魔神”ズール

年齢：？　**性別：**♂
第一印象：漆黒の血まみれ巨人
得意分野：殺人

かつて239人を惨殺し、軌道刑務所に収監されていた猟奇殺人犯。素手での脱獄に成功した彼は地球に降下したものの、当時のバルキリー警備に包囲され、サイバースペースにホワイトアウトして逃亡した。

現在でも彼は無意味な殺人を繰り返している。彼にとって殺人は美味い料理を喰うようなもので、生活の一部なのだ。強者との戦いを欲しているため、それを提供できれば、あるいは彼に気に入られれば、殺されずにすむだろう。逆にいえばサイバースペースで名を上げるならば、いつか彼と戦う日が来るということだ。

プロフェッサー・ラスチトリフ

年齢：？　**性別：**♂
第一印象：おもしろCG
得意分野：マッドサイエンス

みずからを“マッデスト・サイエンティスト”と呼ぶ謎の科学者。電脳神のひとりだが肉体は保持しているらしいことを言動のはしばしから伺わせる。

人をおどかすのが大好きで、得にもならないいたずらや、B級映画のようなサイバーイメージを好む。

天才である彼はさまざまな発明品、特にソフトウェアやチップの実験のためにサイバースペースに出現し、気ままに行動している。たまたま彼の“実験”と利害が一致すれば心強い味方になるかもしれないが、次の瞬間には実験台にされるかもしれない。

ウンダーレム

年齢：？　**性別：**♂？
第一印象：ぼやけた姿
得意分野：宇宙的真理の開陳

陽炎のようなぼんやりした発光体として出現する電脳神。自称宇宙人で、“アルタイル星系第五惑星フブレス最大の哲学者”だという。

サイバースペースは人類を進化させるため彼らフブレス人が持ち込んだ技術で、ウンダーレムは迎えの宇宙船がくるまでサイバースペースを監視しているのだとウンダーレムは主張している。

もちろんこんなたわごとに耳を貸す者はいないがテクニックは本物で、どこにでも現われる。特にEXとアイオーンには深い興味を抱いているらしく、それらの情報と引き替えに協力してくれることがある。

“脳髄美人”マダム・フェイ

年齢：110？　**性別：**♀？
第一印象：脳髄、あるいは美女のホログラフ
得意分野：仕事の斡旋、若手の育成

サン・アンジェルスに住むブローカー。100年以上生きておりカタストロフをこの目で見たという彼女は、ハンター組織の黎明期に出資、組織化を行なった人物とされている。

現在では脳髄だけになり、ホログラフの美女として出現するようになった彼女だが、ブローカーとしての活動は精力的に続けており、サン＝アンジェルスではヴェーダも彼女に一目置くという。

ちなみに、多くのバーやレストランのオーナーでもあり、その味はいずれも一級品。

リヒテンシュタイン

年齢：41　**性別：**男性格
第一印象：グルメなAI
得意分野：グルメ談義、都市運営

かつてニューロピアの都市機能AIをつとめていたコンピュータ。ニューロピアは2160年の隕石落としで壊滅し、彼も機能とデータのほとんどを失ったが、端末のひとつをシティ外に脱出させることに成功した。

現在の彼はリトルニューロピアの管理AIを務めている。基本的にまじめな人格なためストレスに弱く、そのはけ口として人間の食事を愛している。特注の味覚ユニットを装備した彼は、さまざまな珍味の賞味に余念がない。未知の美味のためなら、ハンターを雇うことさえ辞さないほどだ。

“プロフェッサー”

年齢：？　**性別：**男性格
第一印象：怪物じみた老人
得意分野：生体改造

カーマイクル・バイオテックの技術部門に隠然たる権力を持つ老人。研究のためならいかなる手段も選ばない人物。一見好々爺に見えるが全身義体で、外見も性別も自由に変えられる。一説によれば、死んだはずの創業者カーマイクル博士その人で、自由に研究を行なうため死を偽装しているのだとも、軌道上にある衛星“シャンカラ・ゲート”から義体をコントロールしているのだともささやかれる。現在はアムネジアで“第二次うみねこ計画”なる生体改造計画を進行中。

マッチ・ロック

年齢：55　**性別：**♂
第一印象：南部のマッチョ親父
得意分野：銃器の改造、販売

六十年続いた巨大ガンショップ“テンタクルス”の店長。祖父のフリントがⅠ類とⅡ類、父のジョージがⅢ類、マッチがその他の武器を扱っている。

南部魂を尊ぶ気合いの入った親父で、店の商品はひととおり撃ったことがあるというガンマニア。この時代を生き抜くためには、銃を持ち、銃を愛し、銃について正しい知識を持つことが必要、というのが信条。

タウンガイド

ここでは、基本ルールブックで紹介しきれなかった特徴的なタウンを紹介する。 タウンはある意味ではメガ＝シティ以上にハンターに密接な、もうひとつの活躍の舞台と言えるだろう。

タウンの定義

広義において、タウンとはメガ＝シティでないすべての都市を指す。 国家の解体とメガ＝シティ、そして企業による世界の分割を定めた“ブラジリア条約”そのものは今でも健在であり、公的には今でも、地上にはメガ＝シティ以外の人類の生存権は存在していないのだ。

とはいえ、実際にはさまざまな事情から、無数のタウンが地上には点在している。 タウンには、大きく分けて以下のような種類がある。

開拓都市

2160年に前後するテラフォーミングの成功と環境の回復によって、メガ＝シティ体制で窮屈な生活を強いられていた人々、すなわちイミグラントによって開拓されたタウン。 現在、タウンといえばほとんどがこのたぐいの都市である。 経済的な動機で作られたものから、バンデットやバッカニアーズのようなのような犯罪者のタウン、宗教的動機によるコミューンなどがあるが、いずれにせよ、メガ＝シティから脱出して独自の開拓を行なったという点では、イミグラントに変わりない。

小さなものでは村落から、大きなものならば旧世紀の大都市に匹敵するほどの規模を有しており、独自の政府や軍隊を持つタウンすらある。

アーミーベース

当然であるが、軍事行動を行なうためには物理的な補給拠点が必要となる。 したがって、大規模な軍事行動を行なっている組織であれば、ヴェーダであれメガ＝シティであれ、各地に軍事基地を持っている。

大規模な軍事基地であれば、そこに住む軍人たちに各種のサービスを提供するために、さまざまな商店や歓楽街、ことによれば暗黒街などが生まれる。 こうして発展して、事実上タウンそのものになってしまった街もある。

企業の財産

レアメタルや過去の遺産などを発掘するための鉱山や採掘拠点などは、メガ＝シティを支えていく上でなくてはならないものである。 これらもアーミーベース同様、都市機能を備えていることが多い。 しばしば、アーミーベースと一体化していることがある。

また、メガ＝シティ(ニューブラジリアなどが顕著だ)によっては、難民やイミグラント、犯罪者などをこうした鉱山で強制労働させている例もある。

ロストタウン

完全に社会と孤立した人々のタウン。 単に戦争で孤立した場合もあるし、難民たちの集落の場合もある。 ことによるとカタストロフをシェルターなどでやりすごし、自分たちが人類最後の生き残りだ、と考えている場合もある。 こうしたタウンの住民はサイバー化していないことが多く、アリストたちからは存在していないものとされるか、ミュータント扱いされることもある。

ミュータントタウン

知性を持つミュータントたちによって作られた街。 メガ＝シティから出てきたわけではなく、そもそもそこに最初から住んでいるのである。 人間に対して友好的な場合もあれば露骨に嫌悪を示される場合もある。 そもそも人間など見たことがないことさえ考えられる。

タウンのセキュリティレート

基本ルールブックで紹介したタウンのセキュリティレートは以下のとおり。

アイアンヒルズ：アンバー
Ⅲプレックス：ダウンタウン
パールトン：アンバー
アーク：ゼネラル
フォートネーブル：ダウンタウン
シカゴ：ダウンタウン
リトルニューロピア：ゼネラル

タウンガイド

本書では以下のタウンを紹介する。
これらのタウンはツアーモードルールで登場させることもできるし、ツアーモードルールを使用しない場合でも登場させてかまわない。 また、これらの情報は公開された、あるいはネットワークでささやかれている情報である。 実際に行ってみたらまったく違っていてもかまわないし、あなたなりの真実を設定してもよい。

アムネジア

特産品：機械部品
セキュリティレート：旧市街はアンバー、新市街はプライマリー

廃墟から使えそうなものを探しだして暮らしているジャンクコミューンと呼ばれる集団が寄り集まってできたタウン。

ここでは周辺の廃墟から発掘されたものの他に、別のタウンやメガ=シティから持ち込まれた物品も取引されている。 思わぬ掘り出し物も多いため、日に何度も店を回る人も少なくはない。

アリストに対抗する意志が住人になかったため、シティからの干渉は緩やかなものであった。 が、近隣にカーマイクル社の研究所が出来たことで、状況は一変した。

当初は平和的に共存していた両者であるが、街での行方不明者が研究所で人体実験に使われていることが判明。 激昂した住人たちが傭兵を雇い、イミグラントとカーマイクルによる戦争となった。 これを、イースターの悲劇と呼ぶ。 最終的に、カーマイクルが賠償し（責任者は“自殺”）、研究所は存続することで一応の合意が得られた。

以後、カーマイクル側はアムネジアとの間に堅牢な壁を作り上げ、アムネジアの街は分断された。 すなわち、昔ながらの闇市である旧市街と、カーマイクル関係者の住む新市街である。

グレートマーシー

特産品：キノコ
セキュリティレート：ゼネラル

フロリダ半島にあるタウン。 さまざまなドラッグの材料になる特殊なキノコの輸出で有名であり、ハンターもそのために駆り出されることが多い。

かつての環境破壊によって、フロリダ一帯は一面の毒沼と化し、環境改造後も回復していない。 イミグラントが移住するにはまったく適していない土地である。

だが、グレートマーシーの人々はこの地で生きながらえる方法を発見し、生活している。 毒の湿地帯に浮島のような家を浮かべ、毒性の強い大気を吸い、毒の塊のような魚を平気で食べているのだ。

フルボーグでない者が訪れたとしても、一週間も持たずに体を壊してしまう。 どうしてもフロリダに住みたいのであれば、住民に気に入られた上で、特定の儀式を経てタウンの一員となるしかない。

かように閉鎖的なグレートマーシーの人々ではあるが、客に対しては友好的であり、キノコの買い付けに訪れたハンターは盛大にもてなされる。

もし、そのとき、町で子供が生まれたのであれば、名付けの機会も与えられるかもしれない。 彼らは外から来た者に名を与えられるのは幸運の証だと考えているのだ。

ポイント841

特産品：特になし
セキュリティレート：プライマリー

北米3シティの支配企業幹部たちがVIP専用の保養地として、カリフォルニア半島に建設したタウン。 タウンとはいえ、イミグラントはもちろん、一般市民でさえも入ることは許されない。

自然環境改造が最も上手くいった地域のひとつで、豊かな緑にそのまま飲んでも腹痛を起こさない綺麗な水、真っ白な砂浜といったこの上なくすばらしい環境が整っている。

支配企業はこうした別荘地は自然環境改造を成功させた功績を考えると、しごく当然の権利として享受しているが、イミグラントからの反発は強い。 テロリストたちの標的リストナンバーワンにあげられる場所だ。

リゾート地でありながら、このタウンではシティでできることはほぼできると言っても過言ではない。 美味しいものを食べ、ネットにつなぎ、病気になっても最高の医師にかかることができる。　とくに娯楽に関しては、どこよりも優れており、テーマパークでも娼館でもあらゆる欲求を満たすことができる。

中でもカジノ、それもこのリゾート地に訪れるアリストの中でもさらに選ばれた者だけが入場できるミリオンコロッセウムでは毎日莫大な金額が動く。

ハバナ

特産品：タバコ
セキュリティレート：ゼネラル

正式にはサンクリストバル･デ･ラ･アバーナ。 キューバ最大のタウンである。

バベル期に一度壊滅したものの、南下政策を進めていたテキサナ行政府によって十年ほど前に再建された。

メイ・ストライク時に圧倒的に優勢なヴェーダ南艦隊によって陥落し、現在はヴェーダ南艦隊の根拠地となっている。

テキサナ統治時代に作られたタウンとしての基幹機能は失われておらず、街の外にはこの時代でもブランドとなっている遺伝子改良されたハバナ葉巻やサトウキビのプラントが広がっている。

ハバナの市街地は17世紀の美しい町並みをアリストたちが再現したもので、カリブ海の青さと相まってひどく美しい。ヴェーダが巡回していることから治安も良好である。 なお、ヴェーダの機密区画でなければユニオンハンターの出入りにも特に制限はない。

一方で、キューバ島全体の治安は悪化の一途をたどっている。 元々カリブ海で活動していた“カリブ解放機構”や“ゴールデンパイライト”などのテロ組織はアリストとその走狗（と彼らが考える）ヴェーダをひとしく憎み、彼らをカリブ海から追い落とすためハバナを包囲しつつあるという。

ルイブルック

特産品：機械部品
セキュリティレート：ダウンタウン

カナダ北方の山中に存在する小さなタウン。住人は難民崩れとバンデットという荒っぽい街で、お世辞にも治安がよいとは言えない。

近隣にはかつてアメリカ=カナダ同盟が作った完全無人部隊“デスフォース”の基地がある。 デスフォースはバベル期に磁気嵐によって暴走したロボット部隊だが、ルイブルックの住民たちは命がけでロボットたちを出し抜いたり罠にかけたりして、その機械部品を回収しているのだ。

ユーコン川流域の小さなタウンやイヌイットたちの集落の中継地点になっており、彼らの作った食料品や毛皮などを、デスフォースから回収した機械部品と交換することで利を得ている。 自然と街の中央部は大規模な闇市になっており、この一帯はもっともにぎやかな街へと成長した。

倉庫を改造したアリーナではモーターホッケーやボムシングの賭け試合が行なわれており、娯楽の少ない住民たちを熱狂させている。 もし他のタウンからの選手が挑戦するなら、大いに歓迎されるだろう。

冬は厳冬に閉ざされ、周囲を凶暴なミュータントに包囲されたこの街を目指す命知らずの運び屋は、特にアイスロードラッシャーと呼ばれて大いに尊敬される。

ブラスホーン

特産品：レアメタル
セキュリティレート：ゼネラル

放棄されていた鉱山の跡地にイミグラントが入り込んで形成されたタウン。地上部分、渓谷に建てられたコントロールタワーのみであり、居住区などは地下にある。

電磁嵐がひどく、常に強風が吹いているために住みやすいとはいえず、山中ゆえに開発も進めづらい。そのため、街の規模は大きくはない。

十年ほど前にこの地を独立させた人々は、粘り強い闘争の末にネオ＝アップル行政府からの独立を勝ち取った。それだけでなく、廃鉱と思われていた鉱山の奥に、豊富なレアメタル鉱脈を発見し、経済的にも自立を勝ち得た。

企業との争いが終結した日は、独立記念日とされており、その日は街を上げてのお祭りとなっている。企業側とタウン側に模した山車を作り、ぶつけあわせてタウン側を勝たせる風習がある。

住民たちの気風としては、元々、血の気の多い鉱山労働者たちが多いため、豪放磊落な者が多い。

最大の娯楽は、街が狭いこともあって、地下プロレスやボムシングなどの格闘技観戦である。力に自信のある鉱山労働者がレスラーに転職することも珍しくはない。

サスカトゥーン

特産品：毛皮
セキュリティレート：ゼネラル

旧カナダ、サスカチュワン州の中央部にあるタウン。いくつもの橋がかかっているため"シティ・オブ・ブリッジ"とも、街の名前を省略して"S`トゥーン"とも呼ばれる。

バベル期の混乱で放棄されたこの土地は、ノーザンテリトリーと呼ばれる北部の草原地帯を故郷とするネイティブ・アメリカンの諸部族によって再建された。

この地に住んでいたクリー諸族はもちろん、シャイアン、アラパホ、アニシナアベをはじめとする、ノーザンテリトリーに住まう様々な部族がお互いの利害を調整したり、諸勢力と交易するために、サスカトゥーンが最適な場所だと考えられたのである。

ノーザンテリトリーは磁気嵐が頻繁に発生する地域で、大規模な近代戦や通信はほぼ不可能である。そのことがノーザンテリトリーの独立を維持しているのだが、情報からの途絶は時に死を意味する。そのため、この街には光ファイバー回線が引かれ、外来者のために欧米様式の宿泊施設やカジノが設けられている。いわばサスカトゥーンは、伝統的な暮らしを取り戻そうとする人々が、外部に向けて開いた窓なのだ。

アンカレッジ

特産品：ガソリン
セキュリティレート：ダウンタウン、軍港はプライマリー

かつてアラスカの経済の中心として、北極圏空路の要衝として、そして北極海最大の港のひとつとして栄えたアンカレッジはバベル期の度重なる戦争・紛争によって廃都となっていた。

CIS太平洋艦隊残党が2117年にアラスカ独立宣言を発した（直後、カーマイクル社の生物兵器無差別投入を受けて壊滅）のが、この都市の最後の政治的な動きであった。以来アンカレッジは、廃墟に住む少数の難民や海賊の根拠地としてのみ機能し、歴史からは忘れられていた。

だが、ヴェーダの創始者アイザック・ランドルフはこの忘れられた都を、ミレニアム東京の技術力によって復活させた。今やこの地は、ヴェーダ西艦隊の根拠地なのである。巨大な墓標のような廃墟の中心に、最新技術を集めたきらびやかな空港と軍港が屹立するその光景はいかにも異様だ。アンカレッジにユニオンの高等訓練所と呼ばれる謎の施設があったことと無関係ではないとする説もある。ユニオンの幹部であったアイザックならば、それも可能だろう。

廃墟にはシベリアやアラスカから集まってきた難民たちが自然発生的な市を作り、軍港の日本人たちに表沙汰にできない"サービス"を提供して富を得ている。

レイキャヴィーク

特産品：生鮮食料品
セキュリティレート：ゼネラル

フェロー諸島のはるか北西、厳寒の海にそびえる火山島であるアイスランドの首都。9世紀にヴァイキングたちによって開かれ、欧州と米国の中間という位置を生かして発展してきたこの港も、バベル期の地殻変動と多発する火山活動によってほぼ壊滅していた。

レイキャヴィークを再生させたのはヌーベルデルタのBランクハンター、エイドゥル・トールズセンである。彼はこの地の小さな集落の出身で、ハンターとして稼いだ巨万の富を故郷の再生に費やした。

だが、2168年、トールズセンは突如病死した。彼の親友であったアイザック・ランドルフの差し金とも言われる。そのような噂が立つのは、トールズセンがこの地の軍事利用に反発し、彼の死後すみやかにヌーベルデルタによる占領と軍政移管が行なわれたことにある。現在この街は、ヴェーダ東艦隊の根拠地となっている。

レイキャヴィークは古来の議会（アルシング）によって運営されていたため、イミグラントたちはヴェーダやアリストに強い反発感情を持っているようだ。

また同地は旧世紀から環境保護に熱心であったため汚染が少なく、漁業が未だに可能である。

ポルトープランス

特産品：ドラッグ
セキュリティレート：アンバー

旧ハイチの首都であるポルトープランスは、カリブ海を根城とする海賊（シー・バンデットとも）たちの拠点となっている。

この海賊たちはバベル期に脱走した合衆国や中南米諸国の海軍のなれの果てで、カリブ海を航行する列強メガ＝シティの船舶や個人営業のマリンブラスターを襲うことで生計を立てていた。

現在ではメイ・ストライク時にキューバを追われた海賊たちがこれに加わり、カリブ海一帯における安全保障上の脅威となっている。

街にはいかがわしい宿と飲み屋とドラッグ・バーが立ち並び、いかなる治安機構も存在しない。住民たちは皆海賊かそれに群がるならず者で、みずからの名誉と財産はみずからの銃と剣で守らねばならない。ただし、港自体を危険に追いやる海戦行為は別で、湾内で海戦を行なったバカは、居合わせたすべての海賊から掠奪されることになっている。

ポルトープランスはさまざまな新興宗教や土着宗教を奉じる秘密結社の活動中心地としても知られている。彼らは離合集散の果てに、"ゲーデ同胞団"と呼ばれる結社にまとめあげられた。結社は多くのEX能力者を抱え、海賊たちにその呪術を貸与することで巨万の富を蓄えているという。

ヴィル・ド・ケベック

特産品：ダイヤモンド
セキュリティレート：プライマリー

セントローレンス湾に面した港町。もともとは旧カナダ、ケベック州の州都だったものを、ネオ＝アップルが鉱業資源の積み出し港として再建したものである。

メイ・ストライク時にヴェーダ艦隊によって占領されたヴィル・ド・ケベックは元々フランスよりの土地柄もあってヌーベルデルタ系の艦隊構成員に協力的で、ネオ＝アップルにとってはまさにのど元に突きつけられた刃のような存在となっている。

街は軍港らしいきびきびした雰囲気に満ちており、臨戦態勢にある。セントローレンス川流域の人々の交易の中心でもあるため、定期的にマーケットが立つ。また、対岸の島々には汚染の少ない自然が残されており、フォレストガード・ロボットによって厳重に守られている。

いずれは旧モントリオールを再建し、小規模なメガ＝シティとしてネオ＝アップルを圧迫するのではないかという声もある。特に、反ヌーベルデルタ感情の強いリトルニューロピア市民からは先制攻撃を唱える声さえあり、状況は予断を許さない。

サンサルバドル

特産品：ビール
セキュリティレート：アンバー

中米、エルサルバドル共和国の首都であったサンサルバドルは、バベル期の大地震と、それに続く内戦によって完全に廃墟になった。

生き残った人々はサンサルバドルの廃墟に住み着き、やがてそれは街になった。墓標のようなビル群と、張り付くような闇市。

そして、そこに吸い寄せられるようにして、中米中のクズがやってきた。バンデット、テロリスト、ゲリラ、カルティスト、ドラッグディーラー、あやしげな夜の住人たち。

彼らはメガ＝シティはもちろんタウンにすら住めない生粋のならず者たちであった。長い抗争の果て、いくつかの犯罪結社によってサンサルバドルは共同統治されている。

その掟はふたつ。暴力と金だ。暴力は金を産み、金は暴力によって守られる。このふたつがあれば、サンサルバドルではすべてが手に入る。質さえ問わなければ。企業のキャラバンさえ、彼らに"安全保証料"を支払って、この街に密かに寄港する。

どうしようもないこの街だが、伝統産業のビールだけは、顔役たちの保護もあって非常に美味であることで知られている。このビールを目当てに、わざわざ危険なサンサルバドルに寄り道するランドブラスターもいるほどだ。

マラカイボ

特産品：金
セキュリティレート：ダウンタウン

ニューブラジリアはメガ＝シティとしては異常なほど大量の貧困層を抱えていたために、早くから移民を推進していた。彼らは中南米の資源をバンデットや北米人にいいようにされるより、シティの影響下にある南米のイミグラントに管理させたほうがよいと考えたのである。

マラカイボはそうして作られたタウンの中で、もっとも成功したもののひとつである。良好な港とおだやかな自然環境、周囲のタウンの交易結節点としての位置条件が揃い、ディアブロアームスの根拠地ともなった。

人々の暮らしは貧しく、治安は悪いが、彼らの顔は希望に満ちていちように陽気である。もともと中南米に多い知性体ミュータントにも人権が認められており、Ⅲプレックスとは友好関係にある。特にドワーフとエルフが多いが、他の種族も大いに栄えている。

だが、マラカイボ近郊で大規模な金鉱が発見され、指導者であったシモン・マヌエル・ブラムがこれをマラカイボの領有とする、と宣言したことで事態は急変する。市長選挙を控えてシモンはテロリストに爆殺され、支配企業の後押しを受けた候補者が市長となった。真相は藪の中だが、マラカイボを巡る緊張は強まる一方だ。

ユーコン

特産品：魚肉
セキュリティレート：ゼネラル

ハドソン湾に存在するタウン。バベル期の汎世界紛争において、生物兵器で壊滅したアメリカ＝カナダ連合艦隊の残骸の中に存在する。なお、この艦隊がいかなる作戦を目的としていたのか、戦っていた敵がいかなる勢力だったかについては諸説あって定かでない。生物兵器というのも、単なる推測だ。

近年になってイミグラントの調査隊が艦隊を見つけ、水産資源を求めて入植を始めた。艦隊の中には巨大な空母もあったため、家を建てるまでもなく、快適な住居が存在しているのと同じだったのである。

住人は海獣の皮で作った温かい衣服を身にまとい、漁に出かける。海と接しており、自然の畏敬が目前にあるためか自然崇拝者が多く、かつてのアニミズムにも似た土着宗教が出来つつある。漁の前には、必ず船から海に向かって、祈りを捧げる風習が存在する。

ユーコンで特に有名なのはポズメガロドンというミュータント鮫である。普段は深海にしか生息していないが年に一度、産卵の時期にだけ浅瀬へと上がってくる。美味なのだが極めて凶暴で、その体内に存在する毒袋は処理を誤れば一瞬で体中に巡り、そうなればその魚肉は毒の塊となる。

テオティワカン

特産品：スクラップ
セキュリティレート：ダウンタウン

旧メキシコシティから50㎞ほど離れた位置にあるタウン。といっても、事実上はメキシコシティと同一のものであると考えられている。

メキシコシティはバベル期に発生した新種の疫病（一説によれば生物兵器）によって壊滅し、一千万近い人々の巨大な墓地となった。都市機能のほとんどは奇跡的に残されているはずだが人々は恐れて近づかず、2000年ほど前に作られたテオティワカンの"月のピラミッド"を中心に、メキシコシティから持ち出した遺物をベースにした都市を作り上げた。

テオティワカンにはこれと言った産業はないが、時折勇気ある盗掘者たちがメキシコシティからの遺産を掘り出すことで交易が成立している。巨大な闇市、というのがイメージしやすいだろう。その意味では典型的なタウンなのだが、"死者の街"と呼ばれるメキシコシティは謎のミュータントの巣窟になっており、盗掘者たちも長居をしたがらない。特に、シティ中心部の旧大統領官邸付近に近づいて生還したものはいないという。

セイレム

特産品：遺産
セキュリティレート：ダウンタウン

アメリカ有数の古都であるボストンと、それを取り巻くニューイングランド一帯は東海岸でも環境汚染がひどく、幻覚をともなう毒性霧や凶暴なミュータントが出没するため、ネオ＝アップル行政府も積極的な関与を行なわないできた。

化学兵器の事故で原因不明のゴーストタウンとなったと伝えられるボストンとそれをとりまく環状128号圏内には住人もおらず、わずかに128号線の東北端、ビバリー港に面するセイレム市に難民たちを祖とするタウンと、ボストンに残された遺跡（住人だけが死んだため、中には手つかずの電子機器や古貨、書物などが大量に残っている）を狙う遺跡荒らし達がいるだけである。

古くからのセイレムの住人たちは皆陰気で、よそ者と積極的に関わろうとはしない。細々と交易は行なっており、ホテルもバーもあるにはあるが、それにしても歓迎されているようには見えないだろう。

だが遺跡荒らしたちに言わせればセイレムはまだましなほうで、周囲の森や沼地に点在する因習的な集落では奇怪な儀式が行なわれていたり、人ならざるミュータントが村の住人であったりすることもあるらしい。そして、それらについて語りすぎた遺跡荒らしは、かならず姿を消すのである。

ラフレシア

特産品：ドラッグ
セキュリティレート：不明

インセクターによってジャングルを放浪していると言われる謎のタウン。すべてのメンバーは女性に限定されており、自然と平和を至上のものとし、遊牧民のような生活を送っている。また他者との接触は争いを生むと考えているため、外部の者には発見されにくい。遭難者は素性問わず助け、献身的な看護を行い、ともに暮らすバッカニアーズ。遭難者はいずれ文明社会に帰されるが、ラフレシアに戻れないように記憶の一部を消去する。高度なドラッグ生産能力を持っており、その力によって老いることなく若々しく美しい。

仲間に入れるのはこうした来訪者のうち希望者のみだが、ネットで参加を募集するメッセージが流れることがある。もちろん女性しかメンバーに加わることが出来ない。

このように外部との接触を断っている彼女たちだが、どうしても必要な物資、たとえば情報を隠蔽するための電子戦装備やインセクターの補充パーツを購入するため、交易スタッフが外部との交易を行なうことがあり、その時には接触できる。上層部はAクラスのハンターであるという噂だ。

他メガ=シティの情勢

かつて、ブラジリアで非公式に行なわれた会談によって、カタストロフ以後の世界を企業が支配し、各企業体はそれぞれのメガ=シティを統治するという取り決めが行なわれた。

永遠にも思えたメガ=シティ体制も、2160年の月面との戦争、そしてヴェーダの反乱によって、脆弱なものであったことが判明した。とはいえ、今でもこの世界を動かしている力のひとつがメガ=シティであることは間違いない。ここでは再建中ものも含め、世界のメガ=シティを紹介する。MHE、P237の地図も参照のこと。

・アル=バビロン

バグダッド〜メッカ〜リヤドによって構成されるメガ=シティ。エジプトおよびシナイ半島の奪還を目指し、グランドカナーンと長い闘争を続けている。地球最後とも言われる大規模な油田を持つが、石油需要の減少から経済的には苦境にある。

・EQS(エクエンタル=スプロール)

旧ブルネイの首都であったバンダルスリブガワン市を中心に、カリマンタン島全域に広がるメガ=シティ。

マスドライバー攻撃によって破壊され、マニラ、シンガポールなどの有力タウンと連合して再建を図っている。これには、通商の安全を確保したいミレニアム東京の思惑が強く働いており、ＥＱＳは伝統的にミレニアム東京の傘下にあるものと見なされている。オーストラリアと不仲。

・グランドカナーン

ヨルダン川一帯からエジプトまでを支配するメガ=シティ。市民皆兵という特殊な政治体制を持ち、周囲のあらゆるメガ=シティおよびタウンと戦っている。

・グレートホンコン

すべての経済ブロックからの永久独立を宣言したシティ。俗に《空白地帯》とも呼ばれ、来る者を拒まず去る者を追わない。独立を維持するためならあらゆる謀略を惜しまない。

・サハラゲート

ラゴス〜アブジャ間に広がるメガ=シティ。軍事力は乏しいが外交に長けており、トライスターとの同盟を結んでいる。リベラルな政策で知られており、ハンターやイミグラントに寛容。また、ニューウェーブシャーマンのメッカでもある。

・シャンカラ

インド北部にまたがる巨大メガ=シティ。独立独歩の気風にあふれ、海運・宇宙開発において優れた技術を有する。ヴェーダ最大の後援者。

・セブンスヘブン

ほとんど汚染を受けなかったオーストラリア全域を実効支配するキャンベラ〜アデレート間のメガ=シティ。ミレニアム東京の援助を受けたヴェーダやイミグラントの活動に悩まされている。

・中華人民共同体

世界最悪の自然環境と世界最大の人口を有するシティ。あらゆる勢力に見境のない軍事援助を行なう。そのため、ヴェーダに援助しながら、同時にトライスターにも手をさしのべている。

・ニューブラジリア

ブラジリア〜リオデジャネイロ〜サンパウロを連結したメガ=シティ。ライバルであったリオ=ブエノスが消滅して以来、南米唯一のメガ=シティとして着々と力を蓄えている。

カタストロフ期に北米に冷遇された恨みから民族主義が勃興しており、リオ=ブエノスから流れ込んだ難民の不満をそらすためにも北上政策を推進している。

・ネオグラード

モスクワ〜サンクトペテルブルク間に広がるメガ=シティ。隕石攻撃で崩壊した中央アジアのライルバートル市を吸収し、ユーラシア中央部に覇を唱える。経済的には二流だが外交は優秀で、シャンカラおよびヌーベルデルタと同盟し、極東進出を狙う。

・ミレニアム東京

東京〜京都〜大阪〜福岡を連結したメガ=シティ。宗教団体の力が強く、積極的な外交とシーパワーの活用によって、バベル期の世界をリードする経済大国。ＥＱＳ、Ⅲプレックスを支配下に置く。

・メガ=ケープタウン

旧ケープタウンを中心に広がるメガ=シティ。地下資源が豊富で金回りはよいものの、ネオアフリカーナー思想なる選民主義を振りかざし、統制社会を敷いているため国際的な評判は悪い。

・リオ=ブエノス

ラ・プラタ〜ブエノスアイレスを結ぶメガ=シティ。2160年のマスドライバー攻撃によって崩壊した。周囲の自然環境が良好なため、ニューブラジリア資本によって再建が進んでいる。

・ヌーベルデルタ

ロンドン〜パリ〜ブリュッセルを結ぶメガ=シティ。ヨーロッパにはバベル期以来無数のタウンが乱立しているが、それらの盟主とも言うべき都市である。特に、10年前に東欧・中欧を統べるニューロピア、南欧のバルカン=クラスターが壊滅してからは、単独覇者として絶対の君臨を行なっている。



GAMEMASTER SECTION

エネミー用マニューバ

　エネミーのみが使用できるマニューバを紹介する。GMは望むなら、これらのマニューバを既存のエネミーや自作のNPCに取得させても構わないものとする。

高速移動

種別：－
タイミング：マイナーアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし
対象：自身
射程：なし
代償：なし
効果：素早い身のこなしやブースターによる瞬間移動などで、高い機動性を確保していることをあらわすマニューバ。
【MV×2】m移動することができる。移動に関する制限は、通常の移動にしたがう。

精神防壁：●●%

種別：－
タイミング：常時
使用スキル：本文
ロール修正：なし
対象：自身
射程：なし
代償：なし
効果：対洗脳プログラムや人間と異なる精神構造などによって、精神支配への抵抗力を有することをあらわすマニューバ。
　この特技を持つエネミーは、《精神防壁》による心理抵抗を行なうことができる。●●にはSR1の数値を記入し、《精神防壁：50%》のように表記する。

超幸運

種別：－
タイミング：常時
使用スキル：なし
ロール修正：なし
対象：自身
射程：なし
代償：なし
効果：神かあるいは悪魔に愛されていることをあらわすマニューバ。
　このマニューバは複数取得でき、効果は重複する。このマニューバを持つエネミーは、1点のラックポイントを持ち、シナリオ終了時まで使用できる。
　このマニューバを持つエネミーを倒した場合、シナリオクリア時の経験点が＋1される。この効果は重複する。

暗視

種別：－
タイミング：常時
使用スキル：なし
ロール修正：なし
対象：自身
射程：なし
代償：なし
効果：電磁波や赤外線、ソナーなどによる知覚によって、暗所でも行動できることをあらわすマニューバ。
　このマニューバを持つエネミーは、暗闇による不利な修正を受けない。

召喚：●●

種別：－
タイミング：セットアッププロセス
使用スキル：なし
ロール修正：なし
対象：本文
射程：至近
代償：なし
効果：体内で別種のエネミーを生み出したり、増援を呼んだりするマニューバ。
　●●には任意のエネミー名を記入し、《召喚：ウェーブコヨーテ》のように記入する。召喚されたエネミーは、使用したエネミーの至近距離に出現する。

弱点属性：●●

種別：－
タイミング：常時
使用スキル：なし
ロール修正：なし
対象：自身
射程：なし
代償：なし
効果：なんらかの属性に極端に弱いことをあらわすマニューバ。
　マニューバの取得時に弱点となる属性をひとつ指定し、《弱点属性：炎》のように記入する。指定した属性による攻撃に対しては装甲値が適用されず、SUVが10ランク低いものとしてダメージを算出する(最低A)。

爆発脆弱

種別：－
タイミング：常時
使用スキル：なし
ロール修正：なし
対象：自身
射程：なし
代償：なし
効果：群体である、バラバラにされると弱い、複数の部位に弱点を有している、単に衝撃に弱い、などの理由から爆発に対して弱いことをあらわすマニューバ。
　このマニューバを取得したエネミーは範囲武器による攻撃に対しては装甲値が適用されず、SUVが10ランク低いものとしてダメージを算出する(最低A)。

飛行

種別：－
タイミング：常時
使用スキル：なし
ロール修正：なし
対象：自身
射程：なし
代償：なし
効果：エネミーが飛行可能であることをあらわすマニューバ。
　このマニューバを取得したエネミーは［飛行状態］であるものとする。

必殺

種別:－
タイミング:常時
使用スキル:なし
ロール修正:なし
対象:自身
射程:なし
代償:なし
効果:エネミーが高い技量や高精度の兵器、急所を察知する本能などを有していることをあらわすマニューバ。
　このマニューバを取得したエネミーによるあらゆる攻撃は、ロール時のダイスの1の位が"9"であった場合にもクリティカルが発生する。

損傷耐性

種別:－
タイミング:常時
使用スキル:本文
ロール修正:なし
対象:自身
射程:なし
代償:なし
効果:苦痛を感じない、ダメージコントロールが優秀であるなどの能力をあらわすマニューバ。
　このマニューバを取得したエネミーは負傷によるペナルティを受けない(ダメージは増加する)。

電磁装甲

種別:－
タイミング:セットアッププロセス
使用スキル:なし
ロール修正:なし
対象:自身
射程:なし
代償:なし
効果:電磁バリアを展開し、運動エネルギー、熱エネルギーのいずれに対しても強力な反発フィールドを得るマニューバ。
　そのラウンドの間、使用したエネミーは〈物〉に対して装甲値+100、〈貫〉に対して装甲値+150、〈熱〉〈光〉に対して装甲値+50の修正を受ける。この効果は電磁装甲によるものとする。

狂乱の呪い

種別:－
タイミング:マイナーアクション
使用スキル:なし
ロール修正:なし
対象:自身
射程:なし
代償:なし
効果:他者の攻撃本能を極度に増幅させるマニューバ。
　そのメインプロセスで心理攻撃を行ない命中した場合、対象はそのシーン中、機動回避および電子防御を行なうことができなくなる。

白兵脆弱

種別:－
タイミング:常時
使用スキル:なし
ロール修正:なし
対象:自身
射程:なし
代償:なし
効果:弾丸による点への攻撃に強くても、剣や斧などによる面への攻撃に対して弱いことをあらわすマニューバ。
　このマニューバを取得したエネミーは格闘攻撃に対してはSUVが10ランク低いものとしてダメージを算出する(最低A)。

パワーアタック

種別:－
タイミング:メジャーアクション
使用スキル:本文
ロール修正:SR1/2
対象:武器
射程:武器
代償:なし
効果:相手の装甲や防御を無視して、強大なパワーで攻撃できることをあらわすマニューバ。
　格闘攻撃を行なう。命中した場合、対象の装甲を半分にしてダメージを算出する。

電子防御:●●%

種別:－
タイミング:常時
使用スキル:本文
ロール修正:なし
対象:自身
射程:なし
代償:なし
効果:ファイアウォールやプロテクションソフト、サイバーツールなどによって電子攻撃への対抗力を持つことをあらわすマニューバ。
　この特技を持つエネミーは、〈ソフトウェア〉による電子防御を行なうことができる。●●にはSR1の数値を記入し、《電子防御:50%》のように表記する。

格闘回避:●●%

種別:－
タイミング:常時
使用スキル:本文
ロール修正:なし
対象:自身
射程:なし
代償:なし
効果:格闘戦に特化していることをあらわすマニューバ。
　この特技を持つエネミーは、格闘回避を行なうことができる。●●にはSR1の数値を記入し、《格闘回避:50%》のように表記する。

対地ミサイル:●●%

種別:－
タイミング:メジャーアクション
使用スキル:本文
ロール修正:なし
対象:単体
射程:1000m
代償:なし
効果:対戦車ミサイルや、類似器官を備えていることをあらわす。
　SR1時の命中率を●●に記入し、《対地ミサイル:●●%》のように表記する。命中判定は設定したSR1で行なう。火力は〈貫〉200。攻撃はレーダー誘導ミサイルによる攻撃とみなし、「レーダー誘導ミサイルの命中修正を0にする」装備の目標になった場合、SR1/8の修正を受ける。[飛行状態]の対象には使用できない。

ステルス

種別：－
タイミング：常時
使用スキル：本文
ロール修正：なし
対象：自身
射程：なし
代償：なし
効果：高いステルス性能を有していることをあらわすマニューバ。
　レーダー誘導ミサイルおよび赤外線誘導ミサイルに対する機動回避にSR8を得る。

対空ミサイル：●●%

種別：－
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：本文
ロール修正：なし
対象：単体
射程：1000m
代償：なし
効果：対空ミサイルや、類似器官を備えていることをあらわす。
　SR1時の命中率を●●に記入し、《対空ミサイル：●●%》のように表記する。命中判定は設定したSR1で行なう。火力は〈貫〉355（固定）。攻撃は赤外線誘導ミサイルによる攻撃とみなし、「赤外線誘導ミサイルの命中修正を0にする」装備の目標になった場合、SR1/8の修正を受ける。［飛行状態］の対象にのみ使用できる。

整地適応

種別：－
タイミング：常時
使用スキル：なし
ロール修正：なし
対象：自身
射程：なし
代償：なし
効果：舗装道路に適した車輪を持つことをあらわすマニューバ。
　整地での移動速度が2倍になる。不整地でも不利な修正を受けることはない。

《DC：●●》

種別：－
タイミング：常時
使用スキル：なし
ロール修正：なし
対象：自身
射程：なし
代償：なし
効果：巨大である、致命的な部位が分散しているなどして、重篤なダメージを受けづらい構造であることをあらわすマニューバ。
　このエネミーはDC値を持つ。任意の数値を設定し、《DC:20》のように表記する。通常のDCと同様に機能する。

上面脆弱Ⅰ

種別：－
タイミング：常時
使用スキル：なし
ロール修正：なし
対象：自身
射程：なし
代償：なし
効果：上面装甲が脆弱であることをあらわすマニューバ。
　このエネミーは［飛行状態］のキャラクターが行なう攻撃に対して、装甲の半分しか適用することができない。これは、装甲の上面に適用される、と指定された効果に対しても同様である。

上面脆弱Ⅱ

種別：－
タイミング：常時
使用スキル：なし
ロール修正：なし
対象：自身
射程：なし
代償：なし
効果：上面装甲がきわめて脆弱であることをあらわすマニューバ。
　このエネミーは［飛行状態］のキャラクターが行なう攻撃に対して、一切の装甲を適用することができない。これは、装甲の上面に適用される、と指定された効果に対しても同様である。

二回攻撃

種別：－
タイミング：オートアクション
使用スキル：なし
ロール修正：なし
対象：自身
射程：なし
代償：なし
効果：複数の砲座や頭を持つことをあらわすマニューバ。
　メジャーアクションの直後に宣言する。【REF】に－5（最低1）したタイミングで、さらにもう一度メインプロセスを行なうことができる。ただし、必ず攻撃を行なわねばならず、攻撃しなかった場合この効果は失われる。1ターンに1回まで使用できる。

シールド

種別：－
タイミング：セットアッププロセス
使用スキル：なし
ロール修正：なし
対象：自身
射程：なし
代償：なし
効果：大型の盾や甲羅を備えていることをあらわすマニューバ。
　そのターン中、【REF】が半減するかわりに、物理・貫通・熱属性に対するアーマー値が＋100される。ただし、これによって得られた装甲は「種別：特殊武器（盾）」によるものとする。

邪毒

種別：－
タイミング：常時
使用スキル：なし
ロール修正：なし
対象：自身
射程：なし
代償：なし
効果：エネミーが猛烈な毒を体内に備えていることをあらわすマニューバ。
　このエネミーの格闘攻撃が生身ないしバイオウェアに命中した場合、そのダメージをシフト2する。対象がアイアンレバー（MHE、P121）を装備していた場合、シフト1となる。

超小型

種別：－
タイミング：常時
使用スキル：なし
ロール修正：なし
対象：自身
射程：なし
代償：なし
効果：きわめてサイズの小さなエネミーであることをあらわすマニューバ。
　このエネミーに対する格闘攻撃および射撃攻撃はSR1/2の修正を受ける。

AI制御

種別：－
タイミング：常時
使用スキル：なし
ロール修正：なし
対象：自身
射程：なし
代償：なし
効果：このマニューバを持つエネミーがAI操縦であることをあらわすマニューバ。
　このマニューバを持つエネミーは、心理SUVが「－」に変更される。また、《電子防御》を持たない場合、《電子防御：50%》を得る。電子SUVを持たない場合、「J」とする。

自己再生

種別：－
タイミング：セットアッププロセス
使用スキル：なし
ロール修正：なし
対象：自身
射程：なし
代償：なし
効果：すさまじい生命力を持っていたり、自己修復が可能であることをあらわすマニューバ。
　ダメージひとつを1ランク低下させる。これは、肉体、精神、電子、心理のいずれでもよい。ただし、MO以上のダメージを受けている場合は使用できない。

装甲融解

種別：－
タイミング：常時
使用スキル：なし
ロール修正：なし
対象：自身
射程：なし
代償：なし
効果：エネミーの攻撃が融解液や強酸によるものであることをあらわすマニューバ。
　このエネミーの攻撃を受けた部位の装甲は永久的に20点減少する。防具・オートプロテクターの装甲値が0になった場合、その防具は破壊される。サイバーウェアやバイオウェア、マニューバ、パンドラによる装甲には効果がない。

水中行動

種別：－
タイミング：常時
使用スキル：なし
ロール修正：なし
対象：自身
射程：なし
代償：なし
効果：エネミーが潜水能力を持つことをあらわすマニューバ。
　このマニューバを持つエネミーは水中でもペナルティを受けることなく行動することができる。

水上適応

種別：－
タイミング：常時
使用スキル：なし
ロール修正：なし
対象：自身
射程：なし
代償：なし
効果：エネミーが水上航行能力を持つことをあらわすマニューバ。
　このマニューバを持つエネミーは水上を移動することができる。

捕縛

種別：－
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：なし
ロール修正：なし
対象：単体
射程：20m
代償：なし
効果：エネミーがネットや網などで、相手の動きを制限する機能を備えていることをあらわすマニューバ。
　対象の【MV】を四分の一に低下させる。この効果は対象がメジャーアクションを消費してふりほどくか、シーンが終了するまで継続する。

ジャンプ

種別：－
タイミング：マイナーアクション
使用スキル：なし
ロール修正：なし
対象：自身
射程：なし
代償：なし
効果：エネミーが非常に高く跳躍することができることをあらわすマニューバ。
　そのメインプロセスの間、このエネミーが行なう攻撃には［上面］の装甲が適用される。ただし、対象が［飛行状態］の場合効果はない。このマニューバは1ラウンドに1回まで使用できる。

電磁障害

種別：－
タイミング：常時
使用スキル：なし
ロール修正：なし
対象：自身
射程：なし
代償：なし
効果：エネミーが大規模かつ広範囲な電磁障害をもたらす力を持つことをあらわすマニューバ。
　このエネミーが登場しているシーンは、磁気嵐（P154）が発生しているものとして扱う。

一般エネミー

もっとも一般的な敵である。単なる兵士からヴェーダのハンターなどが用意されている。数でかかれば、十分な脅威になるだろう。

インファントリー

サイズ:0　**機動性**:C
アビリティ:
【STR】20　【REF】15
【DEX】10　【INT】10
【PER】10　【WIL】10
【SYM】5　【MV】5
【SUV】G／E／J　**回避**:0%
命中率(サイボーグライフル):
0〜20:110%　21〜50:80%　51〜100:90%
火力:〈物〉120　**攻撃種別**:B2／A4
マニューバ、パンドラ:
《バーストショット》、《カーテンファイア》
《パラージシュート》、《暗視》
装甲種別:物60　光20　貫20　熱60
戦意:HW
ドロップ品:
1〜3:特になし
4〜6:グリーンオニオン×10(MHE、P103)
7〜8:D20サイボーグライフル予備弾(MHE、P086)
9〜0:D20サイボーグライフル(MHE、P086)
解説:筋肉強化を受け、眼部をサイバー化した一般的な歩兵(サイバーグラント)。オートプロテクターを着用し、サイボーグライフルを装備している。企業軍が前線に投入するのはこのクラスの兵士である。

ヴェーダ・イノセント

サイズ:0　**機動性**:C
アビリティ:
【STR】7　【REF】19
【DEX】5　【INT】12
【PER】10　【WIL】15
【SYM】15　【MV】6
【SUV】D／M／J　**回避**:60%
命中率(マインドブラスト):
視界:60%　**火力**:〈心〉65　**攻撃種別**:心理
命中率(ブラスター):
0〜5:70%　6〜20:50%
火力:〈光〉60　**攻撃種別**:S
マニューバ、パンドラ:
《マインドブラスト》、《アンチサイ》
《心理防壁:100%》
《ミューズ》、《オーディン》
装甲種別:物60　**戦意**:MO
ドロップ品:
1〜4:特になし
5〜8:タリスマン(P084)
9:タイプJ14(MHE、P082)
0:幸運のお守り(P084)
解説:ヴェーダのイノセント。超能力者はヴェーダにおいても貴重な存在で、それほど多く見ることはできない。パンドラとEXを同時に使いこなすヴェーダ・イノセントは有数に危険な敵のひとつと言えるだろう。〈EX〉120%を持つ。

ヴェーダ・ネットライナー

サイズ:0　**機動性**:C
アビリティ:
【STR】18　【REF】18/40
【DEX】15　【INT】30
【PER】12　【WIL】15
【SYM】4　【MV】5
【SUV】J／M／K　**回避**:50%
命中率(ウェポンソフト):150%
火力:〈電〉100　**攻撃種別**:電子
命中率(アトミックオーブ):150%
火力:〈電〉240(固定)　**攻撃種別**:電子
マニューバ、パンドラ:
《マテルフォーム》、《インタポーズ》
《デコイプログラム》、《電子の道化師》
《ドミネイター》、《人形使い》、《暗視》
《オーディン》、《ニョルド》
装甲種別:物30　電60
戦意:MO
ドロップ品:
1〜4:特になし
5〜6:重要なデータ(MEM10、$1,000)
7〜8:ロジックボム(MHE、P164)
9〜0:コテツブレード(MHE、P161)
解説:ヴェーダのネットライナー。強力なターミナルと潤沢なソフトウェアによる支援を行なう。REFの右側は《マテルフォーム》使用時のもの。また、〈ソフトウェア〉150%を持ち、これによって電子防御やマニューバの使用を行なうことができる。

ヴェーダ・ハスラー

サイズ:0　**機動性**:C
アビリティ:
【STR】25　【REF】36
【DEX】18　【INT】12
【PER】24　【WIL】12
【SYM】16　【MV】5
【SUV】K／M／K　**回避**:130%
命中率(レーザーライフル):
0〜20:140%　21〜100:120%
火力:〈光〉80　**攻撃種別**:B3/A6
マニューバ、パンドラ:
《バーストショット》、《カーテンファイア》
《格闘回避:70%》、《暗視》
《フレイヤ》×3
装甲種別:物60　貫30　光30
戦意:MO
ドロップ品:
1〜4:特になし
5〜6:MC1低反動APガン(MHE、P085)
7〜9:MPLS予備弾(MHE、P085)
0:MPLS(MHE、P085)
解説:ヴェーダのハスラー。軍組織化されているヴェーダにおいては、前線指揮官や斥候の役割をも担う。フルボーグ化されており、移動する部隊の頭脳とも言えるだろう。

エスパー

サイズ:0　**機動性**:C
アビリティ:
【STR】15　【REF】7
【DEX】5　【INT】5
【PER】8　【WIL】10
【SYM】5　【MV】5
【SUV】E／O／K　**回避**:0%
命中率(マインドブラスト):
0〜1000:60%
火力:〈心〉30　**攻撃種別**:心理
マニューバ、パンドラ:
《暗視》、《テレパシー》
装甲種別:物30
戦意:HW
ドロップ品:
1〜3:特になし
4〜7:ハラキリ(MHE、P103)
8〜9:ペインキル×2(MHE、P104)
0:スーパードルフィン(MHE、P104)
解説:信じようと信じまいと、裏の世界ではEX能力、いわゆる超能力者の存在は半ば常識のようになっている。特にテレパシーによる攻撃は防御が困難で証拠も残らないため、暗殺や奇襲に適している。だが、PCほどの超能力者はまず存在しないため、彼らは薬物やサイバー化によって寿命を縮めていく。

鬼面童子

サイズ:0　**機動性**:B
アビリティ:
【STR】20　【REF】30
【DEX】10　【INT】8
【PER】30　【WIL】6
【SYM】6　【MV】20
【SUV】K/0/0　**回避**:100%
命中率(格闘):
0~5:130%
火力:〈物〉90　**攻撃種別**:格闘
マニューバ、パンドラ:
《暗視》、《格闘回避:130%》、《粉砕》
《電子防御:100%》、《移動攻撃》
装甲種別:物70　貫70　熱70
戦意:KL
ドロップ品:
1~3:特になし
4~6:電子教典(MEM5、$100)
7~8:電子パーツ(MHE、P107)×25
9~0:サイバーマンダラ(MEM30、$2,000)
解説:ミレニアム東京において隠然たる勢力を誇る宗教団体"サイバー比叡山"が操るフルボーグ。六道鬼とも呼ばれる。醜い人型のフルボーグが作務衣と羽織を着ているように見える。脳には類人猿のものを使用し、高い俊敏性と残虐性を併せ持つ。ヴェーダに貸与されていることがある。

シリアルキラー

サイズ:0　**機動性**:C
アビリティ:
【STR】27　【REF】20
【DEX】8　【INT】8
【PER】21　【WIL】15
【SYM】2　【MV】4
【SUV】0/U/K　**回避**:75%
命中率(チェインソー):
0~0:150%
火力:〈物〉140　**攻撃種別**:格闘
マニューバ、パンドラ:
《パワーアタック》、《必殺》
《特殊武器:チェインソー》
《ブランディッシュ》、《移動攻撃》
《格闘回避:150%》
装甲種別:なし
戦意:KL
ドロップ品:
1~4:特になし
5~9:チェインソー(MHE、P095)
0:殺人鬼の手記(ENC1、$5,000)
解説:戦うことではなく、殺すことが目的になってしまった殺人鬼。人を殺す、それも残虐に殺すことでしかその魂の渇きを埋めることができない。人里離れた荒野から、メガ=シティの中央部まで、シリアルキラーはどこにでも潜んでいる。

ストリートギャング

サイズ:0　**機動性**:C
アビリティ:
【STR】10　【REF】5
【DEX】5　【INT】5
【PER】5　【WIL】5
【SYM】5　【MV】2
【SUV】D/C/C　**回避**:0%
命中率(9㎜SMG):
0~5:50%　6~20:30%　21~50:10%
火力:〈物〉20　**攻撃種別**:B2/A4
マニューバ、パンドラ:
《バーストショット》、《バラージシュート》
《格闘回避:50%》
装甲種別:物30
戦意:LW
ドロップ品:
1~3:特になし
4~7:がらくた(ENC5、$10)
8~9:フェイクレザー(ENC4、$50)
0:ローランドM11(MHE、P82)
解説:メガ=シティのストリートにたむろしているギャング。縄張りを作っては抗争に明け暮れている。たいていは素人に毛の生えたような連中だ。

スナイパー

サイズ:0　**機動性**:C
アビリティ:
【STR】12　【REF】15
【DEX】15　【INT】12
【PER】22　【WIL】15
【SYM】5　【MV】5
【SUV】J/M/K　**回避**:0%
命中率(7.92㎜狙撃銃):
0~50:100%　51~200:110%
201~1000:130%
火力:〈物〉150　**攻撃種別**:S
マニューバ、パンドラ:
《狙撃》、《狙撃集中》、《精神防壁:100%》
《エイミング》、《クィックターゲッティング》、《暗視》
装甲種別:物30
戦意:HW
ドロップ品:
1~3:特になし
4~7:高級レーション×5(MHE、P105)
8~9:アーマージャケット(MHE、P098)
0:ネオ・パーフェクト・スナイパー(MHE、P084)
解説:専門の訓練を受けた狙撃手。警察やアーミーはもちろん、ある程度の規模の犯罪組織など、武闘をもっぱらとする組織には必ず狙撃手が存在し、単なる出入りではケリの付かない状況にラチを開けるために投入される。スナイパーの攻撃は「種別:狙撃銃」によるものとみなす。

スペシャルフォース

サイズ:0　**機動性**:C
アビリティ:
【STR】28　【REF】20
【DEX】14　【INT】10
【PER】20　【WIL】15
【SYM】8　【MV】11
【SUV】J/M/J　**回避**:75%
命中率(レーザーライフル):
0~5:140%　6~20:170%　21~100:130%
火力:〈物〉100　**攻撃種別**:S/B2/A3
命中率(単分子ナイフ):
0~0:80%
火力:〈物〉40　**攻撃種別**:格闘
マニューバ、パンドラ:
《バーストショット》、《カーテンファイア》
《格闘回避:80%》、《精神防壁:70%》
《遮蔽移動》、《暗視》、《※カバーリング》
装甲種別:物60　貫20　光20　熱40　**戦意**:HW
ドロップ品:
1~3:特になし
4~7:単分子ナイフ"ネメシス"(MHE、P094)
8~9:CQ7000Cコマンドウ(MHE、P099)
0:タイプC"プロレイザー"(MHE、P084)
解説:アーミーやヴェーダが切り札として抱えている特殊部隊。パンドラこそ使えないが、一糸乱れぬ作戦行動と、いかなる状況にも対応できる幅の広い能力で、あらゆる任務に対処する。

SWAT

サイズ:0　**機動性**:C
アビリティ:
【STR】24　【REF】18
【DEX】14　【INT】10
【PER】22　【WIL】15
【SYM】8　【MV】5
【SUV】K/M/J　回避:75%
命中率(対サイボーグSMG):
0~20:140%　21~50:120%
火力:〈貫〉30　**攻撃種別**:S/B3/A4
マニューバ、パンドラ:
《バーストショット》、《バラージシュート》
《カーテンファイア》、《バレットストーム》
《格闘回避:80%》、《精神防壁:70%》
《遮蔽移動》、《暗視》、《※カバーリング》
装甲種別:物80　貫20　光50　熱80
戦意:HW
ドロップ品:
1~3:特になし
4~7:イエローストーム(MHE、P103)×10
8~9:SB/C26D"メタルウルフ"(P049)
0:A-HA47"ハードボーラーII"(MHE、P099)
解説:凶悪犯罪を鎮圧するための警察の特殊部隊。全員が義体化されており、ロボットポリスやライアットポリスでは対応できない凶悪犯罪に、犯人の射殺を含めて対応する。

テロリスト

サイズ:0　**機動性**:C
アビリティ:
【STR】20　【REF】20
【DEX】10　【INT】16
【PER】12　【WIL】15
【SYM】14　【MV】4
【SUV】J／M／J　**回避**:70%
命中率(バトルライフル):
0～20:120%　21～100:100%
火力:〈物〉80　**攻撃種別**:B2/A3
マニューバ、パンドラ:
《バーストショット》、《カーテンファイア》
《格闘回避:65%》、《精神防壁:70%》
《暗視》、《必殺》
装甲種別:物50　貫20　熱20
戦意:MO
ドロップ品:
1～3:特になし
4～6:シガレット(MHE、P106)
7～8:バトルライフルⅢ(MHE、P084)
9～0:重要なデータ(MEM25、$1,000)
解説:テロリストには二種類いる。現状に不満を持ちただ激発するだけの暴徒と、理論的に正義を確信し反抗を行なう本物だ。このデータは後者の、いささかの良心の呵責を持たずテロを実行するプロのテロリストのものである。彼らはある意味では、企業人なみに計算高く狡猾な存在だ。ただの政治バカだと思うと足をすくわれるだろう。

トライバル

サイズ:1　**機動性**:B
アビリティ:
【STR】15　【REF】12
【DEX】8　【INT】10
【PER】12　【WIL】15
【SYM】5　【MV】30
【SUV】E／E／−　**回避**:0%
命中率(ボルトアクションライフル):
0～20:50%　21～100:35%
火力:〈物〉70　**攻撃種別**:S
マニューバ、パンドラ:
《必殺》
装甲種別:なし
戦意:HW
ドロップ品:
1～3:特になし
4～6:レーション(MHE、P107)×6
7～8:オライオンM5(MHE、P084)
9～0:民族衣装(ENC5、$500)
解説:最新技術に頼らず、昔ながらの生活を守ろうとする先住民部族の戦士。馬上から正確な射撃を行なう。五大湖からロッキーにかけて広がる"ノーザンテリトリー"に住まう人々が有名だが、アラスカから南米に至るまで、彼らはあらゆる場所でみずからの暮らしを守るべく戦っている。

ニンジャ

サイズ:0　**機動性**:B
アビリティ:
【STR】17　【REF】17
【DEX】17　【INT】17
【PER】18　【WIL】17
【SYM】10　【MV】50
【SUV】F／M／K　**回避**:200%
命中率(シュリケン):
0～100:200%
火力:〈物〉110　**攻撃種別**:B3/A6
マニューバ、パンドラ:
《暗視》、《バーストショット》、《邪毒》
《バラージシュート》、《カーテンファイア》
《格闘回避:200%》
装甲種別:物10
戦意:KL
ドロップ品:
1～6:特になし
7～9:現代刀(MHE、P094)
0:秘伝の巻物(ENC1、$10,000)
解説:東洋の島国ニッポンに住むという暗殺者。サイバーウェアの力を借りることなくすさまじい速度で走り、誰にも気づかれることなく確実に目標を仕留める。存在は眉唾とされているが、Ⅲプレックスの日系企業と戦ったハンターの中には、ニンジャの存在を確信する者も多い。

バンデッド・ガンナー

サイズ:0　**機動性**:C
アビリティ:
【STR】10　【REF】17
【DEX】10　【INT】10
【PER】10　【WIL】10
【SYM】5　【MV】5
【SUV】E／E／G　**回避**:0%
命中率(バトルライフル):
0～5:120%　6～20:150%　21～50:120%
火力:〈物〉70　**攻撃種別**:B2
命中率(バズーカ):
0～5:0%　6～20:50%　21～50:30%
火力:〈貫〉255(固定)　**攻撃種別**:S
マニューバ、パンドラ:
《バーストショット》、《移動攻撃》
装甲種別:物40
戦意:MW
ドロップ品:
1～3:特になし
4～7:ウィスキー(ENC5、$10)
8～9:バトルライフルⅢ(MHE、P83)
0:戦前の酒(ENC5、$1,000)
解説:バンデッドの中でもロケットランチャーとバトルライフルで重武装したエネミー。バズーカを連射して、獲物の足を止めることを役割とする。

バンデッド・ビッグガナー

サイズ:0　**機動性**:C
アビリティ:
【STR】22　【REF】10
【DEX】10　【INT】7
【PER】10　【WIL】10
【SYM】5　【MV】3
【SUV】H／E／G　**回避**:0%
命中率(ミニガン):
0～20:120%　21～50:100%　51～200:60%
火力:〈物〉90　**攻撃種別**:A9
マニューバ、パンドラ:
《バラージシュート》、《カーテンファイア》
《得意武器:マシンガン》
装甲種別:物30
戦意:MW
ドロップ品:
1～3:特になし
4～7:レーション×2(MHE、P105)
8～9:GAT/M134予備弾(MHE、P086)
0:GAT/M134(MHE、P086)
解説:ミニガンを手にしたバンデッド。巨大なミニガンは実用性はともかく見た目のインパクトが大きいため、最初にまず相手を威嚇することから始まるバンデッドにとってはうってつけの武器である。

バンデッド・フレーマー

サイズ:0　**機動性**:C
アビリティ:
【STR】16　【REF】10
【DEX】10　【INT】7
【PER】10　【WIL】10
【SYM】5　【MV】3
【SUV】F／E／G　**回避**:0%
命中率(火炎放射器):
0～20:70%
火力:〈熱〉115(固定)　**攻撃種別**:S
マニューバ、パンドラ:
《パイロマニアック》、《得意武器:火炎放射器》
装甲種別:物30
戦意:MW
ドロップ品:
1～3:特になし
4～7:整髪料(ENC1、$1)
8～9:火炎放射器ファイヤーボンバー(MHE、P87)
0:戦前のタバコ(ENC2、$350)
解説:大型の火炎放射器を手にしたバンデッド。火炎放射器は個人戦闘においてそこまで有効な武器ではないが、なぜかバンデッドには非常に人気を博していることで知られている。このエネミーの攻撃は、射線上のすべてのキャラクターに適用される。

ヒットマン

サイズ:0　**機動性:**C
アビリティ:
【STR】12　【REF】30
【DEX】10　【INT】8
【PER】13　【WIL】15
【SYM】4　【MV】10
【SUV】K／M／O　**回避:**100%
命中率(二丁拳銃):
0〜5:65%　6〜20:50%　21〜50:30%
火力:〈物〉100　**攻撃種別:**B2
マニューバ、パンドラ:
《バーストショット》、《必殺》
装甲種別:物10
戦意:MO
ドロップ品:
1〜3:特になし
4〜7:サングラス(P083)
8〜9:ストライクイーグル×2(MHE、P081)
0:宝石つきネクタイピン(ENC1、$2,500)
解説:犯罪組織の腕利きヒットマン。組織にとってヤバいことをやらかした相手を闇から闇に消す工作員である。義体化されているのが一般的で、余計なこと以外は喋らない。黒服にサングラス、というのがメジャーだが、もちろん様々な殺し屋がいる。

ボムサー

サイズ:0　**機動性:**C
アビリティ:
【STR】25　【REF】25
【DEX】11　【INT】8
【PER】14　【WIL】15
【SYM】8　【MV】12
【SUV】I／E／K　**回避:**0%
命中率(ボムシンググローブ):
0〜0:120%
火力:〈貫〉65　**攻撃種別:**格闘
マニューバ、パンドラ:
《アッパーカット》、《コンビネーションブロウ》
《格闘回避:120%》、《移動攻撃》
装甲種別:なし
戦意:HW
ドロップ品:
1〜4:特になし
5〜7:ボムシンググローブ(P073)
8〜0:装飾品(ENC1、$1,000)
解説:宇宙船用の指向性爆薬ペレットを装着したグローブで派手な殴り合いを見せるボムシング・ファイター。ダウンタウンや治安の悪いタウンではまさにヒーローである。ここにデータとして紹介したのは地区チャンピオンクラスの強者である。

ミサイラー

サイズ:0　**機動性:**C
アビリティ:
【STR】15　【REF】12
【DEX】10　【INT】10
【PER】10　【WIL】10
【SYM】5　【MV】8
【SUV】F／E／G　**回避:**0%
命中率(オートマグナム):0〜5:20%
火力:〈物〉50　**攻撃種別:**S
マニューバ、パンドラ:
《対地ミサイル:70%》
装甲種別:物30
戦意:MW
ドロップ品:
1〜3:特になし
4〜7:バーボン(ENC5、$10)
8〜9:ストライクイーグル(MHE、P081)
0:ドレイクATM(MHE、P088)
解説:大型の対戦車ミサイルを装備した戦闘工兵。待ち伏せを旨とする。アーミーやヴェーダはもちろん、金回りのいいバンデッドなどが対MADメカニック用にそろえていることが多い兵科である。

ムーンドロイド

サイズ:0　**機動性:**B
アビリティ:
【STR】30　【REF】25
【DEX】15　【INT】25
【PER】20　【WIL】20
【SYM】10　【MV】10
【SUV】J／M／V　**回避:**100%
命中率(レーザーガン):
0〜20:160%　21〜100:140%
火力:〈光〉100　**攻撃種別:**A5
マニューバ、パンドラ:
《バラージシュート》、《カーテンファイア》
《格闘回避:100%》、《精神防壁:100%》
《電子防御:300%》、《暗視》、《ヘイムダル》
装甲種別:物60　光60　貫60　熱60
戦意:KL
ドロップ品:
1〜3:特になし
4〜6:重要なデータ(MEM25、$8,000)
7〜8:重要なデータ(MEM25、$8,000)×2
0:パンドラチップ(ENC1、$50,000)
解説:十年前の戦争で月面軍が使用したアンドロイド。人間そっくりのものと、無機質のロボットのようなものがいる。コミュニケーションを行なわないように見えるが、その内部には完全な電子生命体となった人間の意識が眠っているという。現在でも何体かのムーンドロイドが何らかの目的をもって地球で活動しているという噂は絶えない。

薬師十二神将

サイズ:0　**機動性:**C
アビリティ:
【STR】20　【REF】10/42
【DEX】15　【INT】35
【PER】25　【WIL】24
【SYM】12　【MV】ー
【SUV】J／M／N　**回避:**60%
命中率(ウェポンソフト／鉾):
200%
火力:〈電〉300　**攻撃種別:**電子
マニューバ、パンドラ:
《電子防御:150%》、《インタポーズ》
《マテルフォーム》、《電子の道化師》
《電子災害》、《ドミネイター》、《人形使い》
《電界の守護者》、《暗視》、《超幸運》×5
装甲種別:電70
戦意:KL
ドロップ品:
1〜3:特になし
4〜6:重要なデータ(MEM25、$3,000)
7〜8:サイバー仏像(MEM50、$10,000)
9〜0:マンダラ=マトリクスの欠片(MEM100、$80,000)
解説:"サイバー比叡山"の最精鋭部隊。完全義体に身を包み、独自に開発したマテルフォーム"十二神将"によって絶大な法力を振るう。直接攻撃よりも絡め手からの妨害を好む。現在はヴェーダと協力関係にあるようだ。【REF】の右欄はマテルフォーム使用時のもの。

ライアットポリス

サイズ:0　**機動性:**C
アビリティ:
【STR】30　【REF】16
【DEX】8　【INT】5
【PER】13　【WIL】5
【SYM】4　【MV】4
【SUV】J／E／K　**回避:**0%
命中率(警棒):
0〜0:50%
火力:〈物〉40　**攻撃種別:**格闘
命中率(ショットガン):
0〜5:100%
火力:〈物〉115/75(範・固定)　**攻撃種別:**S
マニューバ、パンドラ:
《得意武器:ショットガン》
《※カバーリング》
装甲種別:物90　光50　貫20　熱80
戦意:MW
ドロップ品:
1〜3:特になし
4〜7:警棒(MHE、P094)
8〜9:コンバットショットガン(MHE、P084)
0:ハードボーラーII(MHE、P099)
解説:RP、あるいは機動隊とも呼ばれる。ポリスロボットでは手に負えないような掠奪や暴動が発生したときに出動する治安警察である。その任務は暴徒を殴り倒し"無力化"することであるから、高圧的で暴力的。

プロテクションモンスター

　プロテクションモンスターは、サイバースペースにおける重要なデータやゲートウェイなどを守護するためのC級～B級AIである。彼らは独自の判断機能を持ち、オペレーターの対応を待つことなく不正侵入者（つまり、ネットライナー）を撃退する。怪物の姿を取っているのは警告のためと技術力のアピール、そして遊び心の発露であると言われている。
　これらのエネミーはすべて、プロテクションモンスターであるものと見なされる。プロテクションモンスターであるエネミーの行動はすべてネットワークアクションである。すべてのプロテクションモンスターは、電子意識体として登場する。

ヴェルファーレ

サイズ：－　**機動性**：－
アビリティ：
【STR】－　【REF】26
【DEX】－　【INT】8
【PER】8　【WIL】－
【SYM】－　【MV】－
【SUV】－／－／J　**回避**：0%
命中率（電子攻撃）：
100%
火力：〈心〉205　**攻撃種別**：電子
マニューバ、パンドラ：
《電子防御：100%》
装甲種別：電30
戦意：KL
ドロップ品：
1～0：特になし
解説：《AI創造》によって作成されるC級AI。かつてウィルスソフトと言われていた自律型攻撃AIの発展型である。デフォルトの外見は巨大な鳥だが、簡単にアレンジが可能。
　このエネミーの攻撃は固定ダメージを与え、プロテクションモンスターないしは《マテルフォーム》、《ケーブルマスター》、サイコチップ使用中のキャラクター、メカニックを含む装備品のみを対象とすることができる。

ヴォーパルバニー

サイズ：－　**機動性**：－
アビリティ：
【STR】－　【REF】40
【DEX】－　【INT】4
【PER】30　【WIL】－
【SYM】－　【MV】－
【SUV】－／－／F　**回避**：0%
命中率（電子攻撃）：
300%
火力：〈電〉120　**攻撃種別**：電子
マニューバ、パンドラ：
《電子防御：200%》
装甲種別：電20
戦意：KL
ドロップ品：
1～3：特になし
4～6：一般的なデータ（MEM10、$3,000）
7～8：一般的なデータ（MEM10、$3,000）×1D10
9～0：ヴォーパルバニーの首（MEM10、$30,000）
解説：最新型のプロテクションモンスター。かわいらしい兎の姿をしているが、一撃必殺の破壊力を持つ。
　このエネミーの攻撃はマジックソフトとみなされ、回避にはSR1/4の修正がかかる。このエネミーは攻撃において、プロテクションモンスターないしは《マテルフォーム》、《ケーブルマスター》、サイコチップ使用中のキャラクター、メカニックを含む装備品のみを対象とすることができる。

護法輪

サイズ：－　**機動性**：－
アビリティ：
【STR】－　【REF】25
【DEX】－　【INT】5
【PER】5　【WIL】－
【SYM】－　【MV】－
【SUV】－／－／M　**回避**：0%
命中率（幻覚）：
80%
火力：〈心〉60　**攻撃種別**：電子
マニューバ、パンドラ：
《電子防御：80%》
装甲種別：電30
戦意：KL
ドロップ品：
1～3：特になし
4～6：電子教典（MEM5、$100）
7～8：サイバーマンダラ（MEM30、$2,000）
9～0：護法輪のデータ（MEM40、$16,000）
解説："サイバー比叡山"が開発した独立活動型プロテクションモンスター。対象のシステムではなく精神を直接攻撃する。痛覚を刺激する"金剛鎖"、空腹中枢を刺激する"餓鬼魂"、性的快感で狂死させる"邪淫鬼"などが代表的。Ⅲプレックスでも利用されている。

サキュバス

サイズ：－　**機動性**：－
アビリティ：
【STR】－　【REF】15
【DEX】－　【INT】5
【PER】18　【WIL】－
【SYM】－　【MV】－
【SUV】－／－／I　**回避**：0%
命中率（幻覚）：
75%
火力：〈心〉30　**攻撃種別**：電子
マニューバ、パンドラ：
《電子防御：50%》
装甲種別：電10
戦意：KL
ドロップ品：
1～6：いかがわしい広告データ（MEM5、$10）
7～8：一般的なデータ（MEM20、$1,000）
9～0：有名人のスキャンダル（MEM50、$10,000）
解説：護法輪を解析してドリーム・ドミナンツが開発したプロテクションモンスター。妖艶な女性の姿をしており、護法輪同様に対象の精神を攻撃する。護法輪より安価で扱いやすく、さまざまな場所で使われている。違法なアミューズメントサイトで使われていることもあるらしい。

ソクシンブツ

サイズ：－　**機動性**：－
アビリティ：
【STR】－　【REF】28
【DEX】－　【INT】15
【PER】16　【WIL】－
【SYM】－　【MV】－
【SUV】－／－／K　**回避**：0%
命中率（電子攻撃）：
160%
火力：〈心〉100　**攻撃種別**：電子
マニューバ、パンドラ：
《電子防御：70%》、《召喚：護法輪》
装甲種別：電20
戦意：KL
ドロップ品：
1～3：特になし
4～6：重要なデータ（MEM20、$5,000）
7～8：護法輪のデータ（MEM40、$16,000）
9～0：秘密の経典（MEM100、$50,000）
解説：ミレニアム東京で開発されたメインフレーム防衛用システム。A級以上のAIに管理された強力なシステムでないと走らせられないため、機密ブロックの防衛にのみ用いられる。サイバーイメージはミイラ化したブッキョープリースト。
　このエネミーはマジックソフトを除く攻撃に対して、〈電〉装甲値が＋500される。

ナイトガーント

サイズ:ー　**機動性**:ー
アビリティ:
【STR】ー　【REF】20
【DEX】ー　【INT】3
【PER】3　【WIL】ー
【SYM】ー　【MV】ー
【SUV】ー/ー/F　**回避**:0%
命中率(侵入):
70%
火力:〈電〉100　**攻撃種別**:電子
マニューバ、パンドラ:
《電子防御:60%》、《狂乱の呪い》
装甲種別:電20
戦意:KL
ドロップ品:
1~3:特になし
4~6:一般的なデータ(MEM10、$500)
7~9:一般的なデータ(MEM20、$1,000)
0:ファミリア(MHE、P165)
解説:無貌の怪人の姿をしたプロテクションモンスター。このエネミーの攻撃が命中し、最終火力が1以上であった対象はダメージを受ける代わりに、そのシーン中、現在使用しているターミナルにインストールされているソフトウェアの中でもっとも必要MEMの大きいソフトウェアが使用できなくなる。この効果はマジックソフトによるダメージ以外の不利な修正と見なされる。

ヤマタノオロチ

サイズ:ー　**機動性**:ー
アビリティ:
【STR】ー　【REF】15
【DEX】ー　【INT】4
【PER】8　【WIL】ー
【SYM】ー　【MV】ー
【SUV】ー/ー/N　**回避**:0%
命中率(電子攻撃):
80%
火力:〈心〉100　**攻撃種別**:電子
マニューバ、パンドラ:
《電子防御:70%》
装甲種別:電80
戦意:KL
ドロップ品:
1~3:特になし
4~6:一般的なデータ(MEM20、$1,000)
7~9:一般的なデータ(MEM20、$2,000)×3
0:ウィングソード(MHE、P161)
解説:ミレニアム東京で開発された多元攻撃型プロテクションモンスター。配置されたサーバーから移動することは出来ないが、複数のハッカーを同時に破壊できる。サイバーイメージは8つの頭を持つ巨大な蛇。
　このエネミーの攻撃は同時に5体までを対象とすることができ、プロテクションモンスターないしは《マテルフォーム》、《ケーブルマスター》、サイコチップ使用中のキャラクターのみを対象とすることができる。

ヨコヅナレスラー

サイズ:ー　**機動性**:ー
アビリティ:
【STR】ー　【REF】25
【DEX】ー　【INT】5
【PER】8　【WIL】ー
【SYM】ー　【MV】ー
【SUV】ー/ー/O　**回避**:0%
命中率(電子攻撃):
180%
火力:〈心〉60　**攻撃種別**:電子
マニューバ、パンドラ:
《電子防御:120%》
装甲種別:電50
戦意:KL
ドロップ品:
1~3:特になし
4~6:一般的なデータ(MEM20、$1,000)
7~8:重要ななデータ(MEM20、$5,000)
9~0:ヨコヅナ(MEM10、$12000)
解説:ミレニアム東京で開発された自律攻撃型ワームソフト。サイバーイメージは何もかもが間違った相撲取り。ヴェーダの重要システムに配備されており、メイ・ストライクではヨコヅナレスラーによる主要都市への電子一斉攻撃、"ヨコヅナスタンピード"がすさまじい打撃となった。
　このエネミーの攻撃は対象の装甲値を無視する。

ピクシー

サイズ:ー　**機動性**:ー
アビリティ:
【STR】ー　【REF】35
【DEX】ー　【INT】3
【PER】3　【WIL】ー
【SYM】ー　【MV】ー
【SUV】ー/ー/D　**回避**:0%
命中率(幻覚):
100%
火力:〈電〉150　**攻撃種別**:電子
マニューバ、パンドラ:
《電子防御:100%》
装甲種別:電40
戦意:KL
ドロップ品:
1~3:特になし
4~6:一般的なデータ(MEM10、$500)
7~9:一般的なデータ(MEM20、$1,000)
0:フレイムソウル(MHE、P165)
解説:小さな妖精の姿をしたプロテクションモンスター。
　このエネミーの攻撃が命中し、最終火力が1以上であった対象はダメージを受ける代わりに、そのシーン中に行なうあらゆるネットワークアクションにSR1/4の修正を受ける。この効果は重複せず、マジックソフトによるダメージ以外の不利な修正と見なされる。

フローズン

サイズ:ー　**機動性**:ー
アビリティ:
【STR】ー　【REF】22
【DEX】ー　【INT】7
【PER】10　【WIL】ー
【SYM】ー　【MV】ー
【SUV】ー/ー/G　**回避**:0%
命中率(電子攻撃):
80%
火力:〈電〉50　**攻撃種別**:電子
マニューバ、パンドラ:
《電子防御:80%》
装甲種別:電20
戦意:KL
ドロップ品:
1~3:特になし
4~6:一般的なデータ(MEM10、$750)
7~8:一般的なデータ(MEM20、$1,500)
9~0:機密データの破片(MEM1、$3,000)
解説:データ領域を凍結させせることでシステム自体に負荷をかける雪女型プロテクションモンスター。このエネミーの攻撃はマジックソフトとみなす。
　このエネミーの攻撃によってLW以上のダメージを受けた対象および対象が操縦するメカニックは、そのシーン中、行動順の決定に用いる【REF】が−5される(最低1)。この効果は重複し、マジックソフトによるダメージ以外の不利な修正と見なされる。

ワーウルフ

サイズ:ー　**機動性**:ー
アビリティ:
【STR】ー　【REF】16
【DEX】ー　【INT】3
【PER】3　【WIL】ー
【SYM】ー　【MV】ー
【SUV】ー/ー/E　**回避**:0%
命中率(電子攻撃):
75%
火力:〈電〉40　**攻撃種別**:電子
マニューバ、パンドラ:
《電子防御:60%》《損傷耐性》
装甲種別:なし
戦意:KL
ドロップ品:
1~3:特になし
4~6:一般的なデータ(MEM10、$500)
7~9:一般的なデータ(MEM10、$500)×3
0:重要なデータ(MEM10、$2,000)
解説:人狼の姿をしたプロテクションモンスター。基礎設計は20年以上前にさかのぼるが、天才的な匿名のプログラマー(現役時代のアイザック・ランドルフという説もある)によって構築された非常に堅牢なシステムはアップデートを繰り返し、今でも広く使用されている。
　このエネミーはマジックソフトを除く攻撃に対して、〈電〉装甲値が+300される。

ミュータント

ミュータントはカタストロフによってその存在をゆがめられた動植物や、野生化した生体兵器の総称である。単なる汚染された生物もいれば、完全に戦闘用にチューニングされたものもいる。中にはひとつの生態系を築き、完全に自然の一部となっているものもいるため、一概に人類の脅威とは呼べない。とはいえそのほとんどは出自のためもあって危険きわまりなく、アーミーでも対応できないほどのものともなれば、ユニオンから賞金がかけられることになる。価格に「※」印のあるドロップ品は「種別:生鮮」であることをあらわす。

一部のミュータントはパンドラを所持しているが、これはパンドラ相当の超絶的な生得能力をあらわす。ルールとしてはパンドラとまったく同じである。

アラスカカンガルー

サイズ:0 **機動性**:B
アビリティ:
【STR】30 【REF】17
【DEX】5 【INT】5
【PER】10 【WIL】8
【SYM】4 【MV】50
【SUV】F/G/− **回避**:100%
命中率(カンガルーパンチ):
0~0:80%
火力:〈物〉30 **攻撃種別**:格闘
マニューバ、パンドラ:
《格闘回避:80%》、《フリッカージャブ》《オーガンブロウ》、《移動攻撃》
装甲種別:物20
戦意:HW
ドロップ品:
1~4:特になし
5~6:生鮮食料品(MHE、P107)×3
7~8:生鮮食料品(MHE、P107)×6
9~0:カンガルーのモモ(ENC10、$1,000※)
解説:アラスカの寒気に適応した有袋類ミュータント。オーストラリアに生息する近縁種の"マッドストンパー"同様、光に向かって突進する性質がある。そのモモ肉はすばらしくジューシーで低カロリー。

アンデッドドール

サイズ:1 **機動性**:B
アビリティ:
【STR】45 【REF】7
【DEX】10 【INT】−
【PER】18 【WIL】−
【SYM】− 【MV】40
【SUV】K/Y/U **回避**:80%
命中率(30㎜ライフル):
0~50:120% 51~200:90%
火力:〈物〉140 **攻撃種別**:B2
マニューバ、パンドラ:
《バーストショット》、《暗視》、《ジャンプ》《回避機動》、《バーンナウト》、《弱点属性:貫》
装甲種別:物50 光50
戦意:HW
ドロップ品:
1~4:特になし
5~6:粘菌のかけら(ENC10、$1,000)
7~8:粘菌のかけら(ENC10、$1,000)×2
9~0:30㎜バスターライフル(MHE、P096)
解説:撃墜されたブロックバスターの死骸を苗床にした粘菌が、CSの人工筋肉組織と癒着したもの。新しい苗床を求めて生きた人間やCSを襲う。南米のジャングルに広く生息しており、最悪の死に方として恐れられている。電子部品は生きているため、ハッキングは限定的ながら有効。

イレイザーヘッド

サイズ:0 **機動性**:A
アビリティ:
【STR】80 【REF】35
【DEX】22 【INT】20
【PER】30 【WIL】25
【SYM】10 【MV】30
【SUV】R/U/V **回避**:200%
命中率(高周波アームブレード):
0~0:200%
火力:〈物〉200 **攻撃種別**:格闘
命中率(火炎放射):
5~20:150% 21~100:180%
火力:〈熱〉220 **攻撃種別**:B3
マニューバ、パンドラ:
《飛行》、《バーストショット》
《邪毒》、《格闘回避:200%》
装甲種別:なし **戦意**:KL
ドロップ品:
1~4:特になし
5~6:ぬいぐるみ(ENC2、$20)
7~9:神経組織サンプル(ENC8、$30,000)
0:エネルギーコア(ENC5、$45,000)
解説:ヒトの形をした正体不明のミュータントの総称。カタストロフ期に生み出され、悪夢のような姿形をしている。データはもっとも一般的な、ねじくれた人の形に翼を持ったフォルムのもの。廃墟や下水道などに生息する。高い知性を有するが、コミュニケーションは不可能。

エルヴンナイト

サイズ:1 **機動性**:B
アビリティ:
【STR】16 【REF】10
【DEX】10 【INT】14
【PER】16 【WIL】13
【SYM】15 【MV】40
【SUV】K/G/J **回避**:70%
命中率(マグナムカービン):
0~20:90% 21~50:50%
火力:〈物〉90 **攻撃種別**:S/B2
マニューバ、パンドラ:
《バーストショット》、《格闘回避:60%》
《精神防壁:50%》、《対地ミサイル:120%》、《暗視》
装甲種別:物40
戦意:HW
ドロップ品:
1~3:なし
4~6:高級レーション(MHE、P105)×5
7~9:MR/Mk-Ⅲ"ゴング・マグナム"(MHE、P085)
0:勲章(ENC1、$2,000)
解説:サイバー化されたミュータント馬(頭部に一本の角を有し、ユニコーンと呼ばれる)を駆るエルフ族の騎士。バイク以上の踏破性を持ち、携行ミサイルによって対装甲戦闘も可能な彼らは、その優雅な外見からは想像も出来ないほど剣呑な敵手である。

オアンネス

サイズ:0 **機動性**:C
アビリティ:
【STR】14 【REF】10
【DEX】10 【INT】13
【PER】13 【WIL】10
【SYM】1 【MV】5
【SUV】E/O/− **回避**:0%
命中率(ハンティングスピア):
0~0:75%
火力:〈物〉25 **攻撃種別**:格闘
マニューバ、パンドラ:
《水中行動》
装甲種別:物10
戦意:KL
ドロップ品:
1~4:特になし
5~6:棒きれ(ENC1、$1)
7~9:おぞましい装飾品(ENC1、$10)
0:オカルトの奥義書(ENC3、$3,000)
解説:ニューイングランド一帯に生息していると噂される水陸両生のミュータント。灰色がかった緑色の皮膚をして何となく人間に似ているが、頭部は魚のそれである。ある種のテレパシー(機械にも影響する)によって人間に偽装していることがあり、いくつかのタウンは彼らのものであるという。また、人間との交配を求めるという説もある。

オーガウォーリア

サイズ:1　**機動性:**C
アビリティ:
【STR】80　【REF】12
【DEX】4　【INT】4
【PER】5　【WIL】5
【SYM】2　【MV】5
【SUV】O／E／G　**回避:**0%
火力:〈物〉120　**攻撃種別:**S
命中率(パンツァーファウスト):
0~20:—　21~100:80%
火力:〈物〉120　**攻撃種別:**格闘
命中率(ウォーハンマー):
80%
マニューバ、パンドラ:
《タフガイ》、《ブランディッシュ》
《格闘回避:80%》
装甲種別:物100　貫100
戦意:HW
ドロップ品:
1~3:特になし
4~6:警棒(MHE、P094)
7~8:パンツァーファウストV(MHE、P088)
9~0:ミスリルの腕輪(ENC1、$10,000)
解説:鬼のような姿をした巨人型ミュータント。その体躯を生かして傭兵になるものが多い。データは、トルテックの一般的なオーガ用全身義体をインストールしたものを想定している。

女似草(おんなにぐさ)

サイズ:0　**機動性:**C
アビリティ:
【STR】60　【REF】4
【DEX】5　【INT】—
【PER】2　【WIL】—
【SYM】—　【MV】3
【SUV】J／—／—　**回避:**0%
火力:〈物〉160　**攻撃種別:**格闘
命中率(ツタ):
0~10:180%
マニューバ:
《ブランディッシュ》、《弱点属性:熱》
《暗視》
装甲種別:物100
戦意:KL
ドロップ品:
1~3:特になし
4~7:かぐわしい樹液(ENC1、$100)
8~0:果実(ENC20、$5,000※)
解説:中南米の水辺に生息している。裸女に似た形の実をつける食人植物。美女のような実は毛細管現象で揺らすことができ、人が寄ってきたら、弦を伸ばして捕獲し、沼に引きずり込んで滋養とする。
　ドロップ品の果実は美味できわめて栄養に富むが、外見が外見なので説明しないととんでもない誤解を受ける。

ガウスドレイク

サイズ:3　**機動性:**B
アビリティ:
【STR】100　【REF】6
【DEX】2　【INT】2
【PER】10　【WIL】8
【SYM】3　【MV】20
【SUV】N／U／—　**回避:**0%
命中率(プラズマ誘導ビーム):
0~200:140%　201~1000:80%
火力:〈光〉230　**攻撃種別:**B3
命中率(爪牙):
0~0:140%
火力:〈物〉150　**攻撃種別:**格闘
マニューバ、パンドラ:
《電磁装甲》、《バーストショット》
装甲種別:物30
戦意:HW
ドロップ品:
1~3:なし
4~6:生鮮食料品×20
7~9:ドレイクの皮膚(ENC30、$5,000)
0:電磁フィールド形成器官(ENC130、$20,000)
解説:体内にスカラー波を操る器官を持った巨大なトカゲ。電磁フィールドを形成して身を守るだけでなく、フィールドを漏斗状に湾曲させてエネルギーを送り込み、虚空からビームを放つようなこともする。性格は比較的臆病。

ギガントスネイル

サイズ:3　**機動性:**C
アビリティ:
【STR】200　【REF】2
【DEX】1　【INT】1
【PER】1　【WIL】1
【SYM】1　【MV】10
【SUV】N／X／—　**回避:**0%
命中率(体当たり):
0~0:75%
火力:〈物〉400　**攻撃種別:**格闘
マニューバ、パンドラ:
《弱点属性:熱》
装甲種別:物300　貫100　光200
戦意:KL
ドロップ品:
1~4:特になし
5~6:ギガントスネイルの肉(ENC20、$800※)
7~8:ギガントスネイルの肉(ENC20、$800※)×2
9~0:ギガントスネイルの肉(ENC20、$800※)×3
解説:ただひたすら巨大なカタツムリ。他者に敵意を示すわけではないが、移動物体に向かって動いてくる習性と、その質量による破壊力から危険なミュータントに数えられている。肉はローファットできわめてヘルシー。

クロムワーム

サイズ:4　**機動性:**B
アビリティ:
【STR】230　【REF】15
【DEX】4　【INT】1
【PER】15　【WIL】5
【SYM】3　【MV】50
【SUV】S／R／—　**回避:**0%
命中率(溶解液射出):
0~50:150%　51~200:130%
火力:〈物〉200　**攻撃種別:**B3
マニューバ:
《暗視》、《バーストショット》、《装甲融解》
装甲種別:物170　光60　貫150　熱100
戦意:MO
ドロップ品:
1~3:レアメタル(MHE、P107)×20
4~7:レアメタル(MHE、P107)×100
8~9:金(MHE、P107)×2
0:消化液分泌器官(ENC10、$50,000)
解説:南アフリカ原産のミュータント。金属バクテリアを食べて、精製された金属を排泄するミミズである。南アでは全長50センチ程度で飼育も加納だったが、北米のものは全長5メートルを超えるほどに大型化かつ凶暴化した。旧時代の自動車や精密機器に含まれていたレアメタルなどを体内に蓄えているため、危険を冒しても狙うハスラーは後を絶たない。

ゴブリン

サイズ:0　**機動性:**C
アビリティ:
【STR】10　【REF】12
【DEX】6　【INT】8
【PER】7　【WIL】5
【SYM】3　【MV】5
【SUV】E／D／—　**回避:**50%
命中率(ナイフ):
0~0:70%
火力:〈物〉15　**攻撃種別:**格闘
命中率(.45calカートレス):
0~5:60%　6~10:50%　11~20:30%
火力:〈物〉20　**攻撃種別:**S
マニューバ、パンドラ:
《移動攻撃》、《高速移動》、《暗視》
装甲種別:なし
戦意:MO
ドロップ品:
1~3:特になし
4~6:ぼろぼろの衣服(ENC2、$2)
7~8:M770コンバットナイフ(MHE、P094)
9~0:SH2162"グランダー"(MHE、P080)
解説:Ⅲプレックス地下に大量に生息している、身長1.2メートルほどの類人ヒューマノイド。公式見解では人間の変異したものではない、とされているが、詳細は不明。簡単な道具なら扱う知恵を見せ、地下に入ってきたものに無差別に襲いかかる。

サスカッチ

サイズ:1　**機動性**:B
アビリティ:
【STR】80　【REF】44
【DEX】6　【INT】12
【PER】15　【WIL】8
【SYM】5　【MV】40
【SUV】K／M／−　**回避**:200%
命中率(格闘):0〜0:200%
火力:〈物〉180　**攻撃種別**:格闘
命中率(雪玉投げ):5〜50:80%
火力:〈物〉230　**攻撃種別**:S
マニューバ、パンドラ:
《移動攻撃》、《高速移動》、《移動妨害》
《精神防壁:80%》、《暗視》、《格闘回避:200%》
《転倒攻撃》、《叩きつけ》、《よじ登り攻撃》
装甲種別:物80　**戦意**:MO
ドロップ品:
1〜3:特になし
4〜6:サスカッチの牙(ENC30、$2,000)
7〜8:上質な毛皮(ENC5、$5,000)
9〜0:サスカッチの尾(ENC25、$13,500)
解説:雪原地帯に生息する白い皮膚の類人猿。きわめて俊敏で、数頭の群れで獲物を狙う。一匹がまず獲物の動きを止め、残りが雪玉や格闘で確実に各個撃破する狡猾さを持つ。人間の女や子供を好むためしばしばタウンやキャラバンを襲い、凄惨な被害を出す。ロッキーに住む亜種はビッグフットと呼ばれる。

サブウェイリッパー

サイズ:1　**機動性**:B
アビリティ:
【STR】−　【REF】20
【DEX】−　【INT】−
【PER】15　【WIL】6
【SYM】−　【MV】20
【SUV】V／U／−　**回避**:0%
命中率(切り裂き):
0〜0:180%
火力:〈物〉140　**攻撃種別**:格闘
マニューバ、パンドラ:
《ブランディッシュ》、《邪毒》
《暗視》、《爆発脆弱》、《弱点属性:熱》
装甲種別:物500　貫500
戦意:HW
ドロップ品:
1〜4:特になし
5〜7:サブウェイリッパーの死骸(ENC1、$10)×10
8〜0:サブウェイリッパーの死骸(ENC1、$10)×50
解説:蛇とムカデをあわせたような外見を持つミュータント。集団で行動し、角質化した外殻部で対象の脚を切り裂いて動きを止め、群がってその血を吸う(データは十数匹の平均的な群れ)。サブウェイリッパーの攻撃はかならず脚部またはドライブに命中する(それらの部位が存在しなければ胴体ないし本体)。地下鉄構内や洞窟に潜んでいるもっとも恐るべき怪物。

サンドフロッグ

サイズ:0　**機動性**:C
アビリティ:
【STR】5　【REF】12
【DEX】2　【INT】3
【PER】8　【WIL】3
【SYM】1　【MV】5
【SUV】C／E／−　**回避**:0%
命中率(舌):
0〜10:80%
火力:〈物〉30　**攻撃種別**:格闘
マニューバ、パンドラ:
《超小型》、《邪毒》、《ジャンプ》
《格闘回避:80%》、《水中行動》
装甲種別:なし
戦意:MW
ドロップ品:
1〜3:なし
4〜6:生鮮食料品(MHE、P107)
7〜9:砂蝦蟇の舌(ENC3、$300)
0:砂蝦蟇のアブラ(ENC1、$1,000)
解説:岩そっくりに擬態することができるガマガエル。その伸びる舌には猛毒が含まれている。〈隠密〉150%を持つ。

サンドマンタレイ

サイズ:4　**機動性**:B
アビリティ:
【STR】200　【REF】5
【DEX】2　【INT】2
【PER】5　【WIL】6
【SYM】2　【MV】40
【SUV】U／O／−　**回避**:60%
命中率(体当たり):
0〜0:100%
火力:〈物〉200　**攻撃種別**:格闘
命中率(サンドブラスト):
0〜500:120%
火力:〈物〉140　**攻撃種別**:A7
マニューバ、パンドラ:
《カーテンファイア》、《邪毒》
装甲種別:物80
戦意:HW
ドロップ品:
1〜3:特になし
4〜7:生鮮食料品(MHE、P107)×150
8〜9:巨大エイのヒレ(ENC80、$9,000※)
0:巨大エイの棘(ENC20、$30,000)
解説:砂中を泳ぐ巨大なエイ。体長は8〜10メートルにも及ぶ。棘で大型ミュータントを殺して捕食していると思われるが詳細は不明。音に反応して襲ってくるため、砂漠を移動するコンボイに恐れられている。

ジェネラルハーミット

サイズ:4　**機動性**:B
アビリティ:
【STR】200　【REF】22
【DEX】5　【INT】1
【PER】5　【WIL】2
【SYM】2　【MV】40
【SUV】T／I／−　**回避**:0%
命中率(巨大な爪):0〜10:300%
火力:〈物〉200　**攻撃種別**:格闘
命中率(可燃ガス噴射):0〜50:100%
火力:〈熱〉150　**攻撃種別**:B2／A3
マニューバ:
《バーストファイア》、《パラージシュート》
《カーテンファイア》、《超幸運》×3
《DC:100》、《シールド》、《水中行動》
《ティール》、《フレイヤ》、《トール》、《バルドル》
装甲種別:物100　貫100　光200　熱200　心50
戦意:MO
ドロップ品:
1〜4:スクラップ(ENC1、$20)×100
5〜7:将軍ヤドカリの爪(ENC50、$1,000)
8〜9:将軍ヤドカリの甲殻(ENC100、$5,000)
0:極上ミソ(ENC10、$10,000※)
解説:巨大なヤドカリ。体長は10メートルほどで重コンバットシェルよりでかい重爆撃機や戦艦の残骸をヤドにしており、それを盾にしてあらゆる攻撃をはじく狡猾さを見せる。加えて、体内に蓄積した可燃ガスによって広域掃射をも行なう海の悪魔だ。

ジェルマンタ

サイズ:3　**機動性**:B
アビリティ:
【STR】120　【REF】13
【DEX】7　【INT】1
【PER】8　【WIL】3
【SYM】2　【MV】60
【SUV】M／N／−　**回避**:80%
命中率(電撃):
0〜50:100%　51〜200:80%
火力:〈熱〉150　**攻撃種別**:S
命中率(触手):
0〜0:160%
火力:〈物〉180　**攻撃種別**:格闘
マニューバ:
《暗視》、《水中行動》、《邪毒》、《捕縛》
《ブランディッシュ》、《二回攻撃》
装甲種別:物200　貫50
戦意:HW
ドロップ品:
1〜3:特になし
4〜7:ジェルマンタの肉片(ENC5、$50)
8〜9:ジェルマンタの脚(ENC10、$1,000※)
0:発電器官(ENC30、$5,000)
解説:クラゲの傘とイカの体を持つミュータント。水中を高速で移動し、数匹の群れで船舶を襲撃する。毒に加えて放電能力を持つやっかいな存在。北米の温暖な海に生息する。

ジャイアントセンチピード

サイズ:3　**機動性**:B
アビリティ:
【STR】150　【REF】12
【DEX】2　【INT】2
【PER】6　【WIL】4
【SYM】2　【MV】35
【SUV】K／M／－　**回避**:0%
命中率(格闘):
0~0:100%
火力:〈物〉170　**攻撃種別**:格闘
マニューバ、パンドラ:
《移動妨害》、《精神防壁:80%》
《格闘回避:100%》、《邪毒》
装甲種別:物70　貫70　熱70
戦意:MO
ドロップ品:
1~3:特になし
4~6:大百足の牙(ENC30、$2,200)
7~8:大百足の牙(ENC30、$2,200)×2
9~0:大百足の甲殻(ENC100、$8,000)
解説:巨大化したムカデ。そう言ってしまえばそれまでだが、元々肉食で凶暴性が高く麻痺毒を持つムカデのこと、巨大化してしまえば装甲車をも粉砕する危険な生命体となる。皮膚も硬質化しており、侮れない相手だ。南北アメリカ大陸に広く生息している。

シャドウハウンド

サイズ:0　**機動性**:B
アビリティ:
【STR】30　【REF】25
【DEX】10　【INT】7
【PER】20　【WIL】5
【SYM】2　【MV】20
【SUV】K／J／－　**回避**:100%
命中率(触):
0~10:100%
火力:〈物〉80　**攻撃種別**:格闘
マニューバ、パンドラ:
《移動攻撃》、《高速移動》
《捕縛》、《格闘回避:100%》
《精神防壁:200%》、《暗視》
装甲種別:物30
戦意:MO
ドロップ品:
1~3:特になし
4~6:シャドウハウンドの牙(ENC1、$50)
7~8:シャドウハウンドの触手(ENC4、$200)
9~0:上質な毛皮(ENC5、$2,500)
解説:背中から鞭状の長い触手の生えた黒い犬。きわめて俊敏な動きと鋭敏な知覚力を有する。一般的に普及した生物兵器で、企業の研究所で番犬などをつとめる。

シルエットパンサー

サイズ:2　**機動性**:A
アビリティ:
【STR】80　【REF】42
【DEX】6　【INT】6
【PER】30　【WIL】18
【SYM】3　【MV】75
【SUV】O／R／－　**回避**:160%
命中率(爪):
0~0:180%
火力:〈物〉180　**攻撃種別**:格闘
命中率(真空波):
0~100:100%
火力:〈物〉140　**攻撃種別**:B3
マニューバ、パンドラ:
《暗視》、《バーストショット》、《超幸運》×4
《格闘回避:180%》、《精神防壁:75%》
装甲種別:物40　**戦意**:MO
ドロップ品:
1~3:特になし
4~6:影豹の刃翼(ENC60、$40,000)
7~9:影豹の毛皮(ENC45、$40,000)
0:影豹の延髄(ENC10、$50,000)
解説:中南米の密林に住む巨大な豹。前足は刃のように鋭くなっており、そこから伸びた翼膜によって滑空することもできる。音もなく木々の間を駆け抜け、装甲歩兵さえ捕食する。加えて、超高速で前足を振ることで真空波を巻き起こすことさえ出来る。遭遇は死を意味する、森の王者だ。

スクリーマー

サイズ:1　**機動性**:B
アビリティ:
【STR】80　【REF】15
【DEX】15　【INT】1
【PER】25　【WIL】10
【SYM】2　【MV】30
【SUV】K／J／－　**回避**:0%
命中率(捕食):
0~0:120%
火力:〈貫〉120　**攻撃種別**:格闘
命中率(メーザー):
0~100:75%
火力:〈光〉80　**攻撃種別**:S
マニューバ、パンドラ:
《暗視》、《ステルス》
装甲種別:物50
戦意:KL
ドロップ品:
1~4:特になし
5~7:スクリーマーの触手(ENC10、$100)
8~9:スクリーマーの甲殻(ENC30、$500)
0:光学発振器官(ENC10、$3,000)
解説:シリコンと電力を喰う節足動物。大きさは小型の熊程度。群れで行動し、耳障りな音を発する。マイクロ波で群れと交信し、これをメーザーにして攻撃してくる。このエネミーのメーザー攻撃は装甲を無視する。

スクリーマークィーン

サイズ:7　**機動性**:C
アビリティ:
【STR】400　【REF】22
【DEX】5　【INT】1
【PER】5　【WIL】2
【SYM】2　【MV】10
【SUV】M／I／－　**回避**:0%
命中率(巨大な爪):
0~10:200%
火力:〈物〉400　**攻撃種別**:格闘
命中率(拡散プラズマ):
0~1000:140%
火力:〈光〉250　**攻撃種別**:A6
マニューバ、パンドラ:
《カーテンファイア》、《召喚:スクリーマー》
《暗視》、《ステルス》、《電磁障害》
《ティール》、《フレイヤ》、《トール》、《バルドル》
装甲種別:物500　光300　貫300　熱300
戦意:KL
ドロップ品:
1~4:スクラップ(ENC1、$20)×100
5~7:マザースクリーマーの爪×2(ENC50、$1,000)
8~9:マザースクリーマーの甲殻(ENC100、$10,000)
0:マザースクリーマーコア(ENC150、$20,000)
解説:数年に一度発生するスクリーマーの女王。発電所などに寄生し、その電力を吸い上げて繁殖する。繁殖すると大災害が起きるため、ハンターギルドから$50,000の賞金がかけられている。

スティンガープラント

サイズ:2　**機動性**:C
アビリティ:
【STR】60　【REF】15
【DEX】－　【INT】－
【PER】2　【WIL】－
【SYM】－　【MV】10
【SUV】O／－／－　**回避**:0%
命中率(刃状の葉):
0~20:200%
火力:〈物〉100　**攻撃種別**:格闘
マニューバ:
《暗視》、《弱点属性:熱》
《ブランディッシュ》、《格闘回避:150%》
装甲種別:物200　貫50
戦意:KL
ドロップ品:
1~3:特になし
4~7:怪植物の種(ENC2、$500)×3
8~9:怪植物の種(ENC2、$500)×3
0:怪植物の花(ENC5、$5,000)
解説:群体生物に進化し、ツタを動かすことで移動することを覚えた茨。周囲の生物すべてを絞め殺し、それを養分として成長する。きわめて危険な存在だが、一年に一度咲かせる花は、犠牲者の血を吸ってか赤く美しいと噂されている。

ストームリザード

サイズ:3　**機動性**:B
アビリティ:
【STR】170　【REF】12
【DEX】4　【INT】3
【PER】12　【WIL】5
【SYM】1　【MV】35
【SUV】T／U／－　**回避**:70%
命中率(サンドストーム):
0~50:230%　51~1000:150%
火力:〈物〉190　**攻撃種別**:B3/A10
命中率(爪牙):0~0:150%
火力:〈物〉250　**攻撃種別**:格闘
マニューバ、パンドラ:
《超幸運》×3、《バーストショット》
《カーテンファイア》、《格闘回避:150%》
《シールド》、《ティール》、《マグニ》、《エーギル》
装甲種別:物250　光150　貫150　熱100　心200
戦意:MO
ドロップ品:
1~3:特になし
4~6:嵐龍の鱗(ENC40、$2,000)
7~9:嵐龍のもも肉(ENC100、$10,000※)
8~0:嵐龍のフィレ肉(ENC30、$15,000※)
解説:砂漠に生息する巨大な砂トカゲ。基本的には四脚歩行だが立ち上がることもある。補助消化器官として砂の詰まった第二胃を有しており、この砂を上下二列になったバレル状の舌から噴出することで、重機関砲をもしのぐ火力を得ることができる。

スワンプクラブ

サイズ:0　**機動性**:C
アビリティ:
【STR】30　【REF】15
【DEX】4　【INT】3
【PER】10　【WIL】10
【SYM】2　【MV】5
【SUV】H／N／－　**回避**:0%
命中率(爪):
0~10:100%
火力:〈物〉60　**攻撃種別**:格闘
マニューバ、パンドラ:
《アーマーブレイク》、《暗視》、《水中行動》
装甲種別:物150　貫150　光150　心50
戦意:HW
ドロップ品:
1~3:特になし
4~6:スワンプクラブの肉(ENC5、$200※)
7~8:スワンプクラブの甲殻(ENC10、$500)
9~0:ソフトシェル肉(ENC5、$1,000※)
解説:二足歩行する巨大な蟹。狩猟を行ない、原始的な群れを作ることで知られている。外見はグロテスクだが、その肉はきわめて美味。特に脱皮した直後のソフトシェル肉は絶品である。南部の沼沢地に多数生息。

セツラグモ

サイズ:0　**機動性**:A
アビリティ:
【STR】10　【REF】30
【DEX】14　【INT】5
【PER】20　【WIL】7
【SYM】18　【MV】30
【SUV】F／M／－　**回避**:100%
命中率(切断糸):
0~0:150%
火力:〈物〉80　**攻撃種別**:格闘
マニューバ、パンドラ:
《暗視》、《邪毒》、《水上適応》
《捕縛》、《二回攻撃》
装甲種別:物20
戦意:MO
ドロップ品:
1~4:特になし
5~7:セツラグモの爪(ENC2、$1,200)
8~9:セツラグモの糸(ENC5、$3,000)
0:セツラグモの毒腺(ENC3、$5,000)
解説:アマゾン全域に生息する漆黒の大蜘蛛。前の一対の脚から柔軟な糸を、それに続く一対の糸から強毒を含んだチタン並の堅さの糸を繰り出し相手を殺傷する。巣を作ることはなく、水上移動も可能で執念深い。

ソニッククラブ

サイズ:0　**機動性**:C
アビリティ:
【STR】25　【REF】13
【DEX】4　【INT】3
【PER】10　【WIL】10
【SYM】2　【MV】5
【SUV】H／N／－　**回避**:0%
命中率(爪):
0~10:100%
火力:〈物〉55　**攻撃種別**:格闘
命中率(超音波):
0~10:90%　11~50m:75%
火力:〈物〉80　**攻撃種別**:S
マニューバ、パンドラ:
《アーマーブレイク》、《暗視》、《水中行動》
装甲種別:物150　**貫150　光150**
心50
戦意:HW
ドロップ品:
1~3:特になし
4~6:スワンプクラブの肉(ENC5、$200※)
7~8:スワンプクラブの甲殻(ENC10、$500)
9~0:高周波発生器官×5(ENC1、$300)
解説:スワンプクラブの変異種。甲殻内部で音波を共鳴させ、指向性超音波を放つことができるようになった。スワンプクラブと共生していることも多い。
　このエネミーの超音波による攻撃は、対象の装甲を無視する。

ゾンビー

サイズ:0　**機動性**:C
アビリティ:
【STR】20　【REF】5
【DEX】1　【INT】1
【PER】3　【WIL】－
【SYM】1　【MV】3
【SUV】M／－／R　**回避**:0%
命中率(素手):
0~0:80%
火力:〈物〉60　**攻撃種別**:格闘
マニューバ、パンドラ:
《弱点属性:熱》、《爆発脆弱》、
《移動攻撃》、《苦痛耐性》
装甲種別:なし
戦意:KL
ドロップ品:
1~3:特になし
4~6:ぼろぼろの衣服(ENC2、$2)
7~8:ハーモニカ(ENC1、$20)
9~0:古貨×1(P085)
解説:ある種のウィルスに感染したことで動き出した人間の死体。とにかく頑丈で、バラバラにするのがもっとも有効な対策。電脳が生きている場合が多く、ハッキングはある程度有効(身体組織は残っているため)。武器を使える程度の知能が残っている亜種はチャドと呼ばれる。

タイラント・インペリア

サイズ:3　**機動性**:B
アビリティ:
【STR】200　【REF】15
【DEX】3　【INT】3
【PER】15　【WIL】5
【SYM】1　【MV】40
【SUV】N／U／－　**回避**:75%
命中率(投石):
0~50:180%　51~200:120%
火力:〈物〉400　**攻撃種別**:S
命中率(爪牙):
0~0:350%
火力:〈物〉350　**攻撃種別**:格闘
マニューバ、パンドラ:
《超幸運》×3、《移動攻撃》、《ブランディッシュ》
《格闘回避:350%》、《ティール》、《ヘイムダル》
装甲種別:物300　光100　貫300　熱300　心500
戦意:KL
ドロップ品:
1~3:生鮮食料品(MHE、P107)×20
4~6:タイラントの鱗(ENC40、$2,500)
7~9:タイラントの牙(ENC30、$15,000)
0:タイラントの尻尾(ENC100、$80,000)
解説:巨大な腕を持つティラノサウルス。ある企業が遺伝子改造の結果生み出したものと見られる。固有武装こそないが動きは速く、その突撃は戦車さえ破壊する。

デザートオクトパス

サイズ:5　**機動性**:C
アビリティ:
【STR】220　【REF】11
【DEX】4　【INT】5
【PER】18　【WIL】10
【SYM】1　【MV】20
【SUV】T／U／−　**回避**:0%
命中率(脚):
0〜50:240%　51〜100:180%
火力:〈物〉300　**攻撃種別**:格闘
マニューバ、パンドラ:
《暗視》、《DC:80》、《ブランディッシュ》
《シールド》、《二回攻撃》、《邪毒》
装甲種別:物100　貫100　光100
戦意:HW
ドロップ品:
1〜4:特になし
5〜6:砂蛸の脚(ENC150、$10,000※)
7〜9:砂蛸の脚(ENC150、$10,000※)×2
0:砂蛸の卵(ENC30、$30,000※)
解説:水中から砂中に生息環境を移した巨大なタコ。砂を盾のように使って身を守り、その脚の射程は半径100mにも及ぶ。また、多くのタコ同様麻痺毒を備えており、大型ミュータントすらもじわじわと殺してしまう。

デスブリンガー

サイズ:1　**機動性**:B
アビリティ:
【STR】80　【REF】50
【DEX】6　【INT】8
【PER】30　【WIL】10
【SYM】1　【MV】25
【SUV】S／T／−　**回避**:160%
命中率(巨大な腕):
0〜0:300%
火力:〈物〉300　**攻撃種別**:格闘
マニューバ、パンドラ:
《超幸運》×2、《移動攻撃》
《格闘回避:300%》、《必殺》
《ターゲットトレース》、《暗視》
装甲種別:物500
戦意:MO
ドロップ品:
1〜4:特になし
5〜6:デスブリンガーの目(ENC1、$200)
7〜9:デスブリンガーの皮(ENC30、$2,500)
0:デスブリンガーの手(ENC20、$35,000)
解説:異常に巨大な手を持つ二足歩行の虫類。は虫類ながら、頭部は山羊のようにも見える。端的に"悪魔"と表現する者もいる。廃墟や荒野に住み、その巨大な手で獲物を圧殺し捕食する。性格はきわめて凶暴。

ドラゴンビーイング

サイズ:4　**機動性**:A
アビリティ:
【STR】120　【REF】42
【DEX】8　【INT】50
【PER】40　【WIL】30
【SYM】15　【MV】150
【SUV】X／Y／−　**回避**:160%
命中率(ブレス):
0〜200:220%　201〜1000:180%
火力:〈熱〉400／300　**攻撃種別**:S
命中率(爪牙):0〜0:400%
火力:〈物〉300　**攻撃種別**:格闘
マニューバ、パンドラ:
《超幸運》×5、《飛行》、《精神防壁:300%》
《格闘回避:400%》、《移動攻撃》
《ヴェルスパ》、《ヘイムダル》、《モイライ》×3
装甲種別:物400　光200　貫200　熱500　心250
戦意:MO
ドロップ品:
1〜3:ドラゴンの鱗(ENC40、$5,000)
4〜6:ドラゴンの牙(ENC30、$12,000)
7〜9:ドラゴンの角(ENC100、$50,000)
0:ドラゴンのコア(ENC50、$100,000)
解説:"ドラゴン"としか呼びようのないほど巨大に、かつ全領域に進化したミュータント。"クラスD"とも呼ばれる。その生態はほとんど謎で、神と崇める者も多い。
　ブレスは範囲武器とみなし、中心点は半径10m、周辺領域は半径20m。

バーゲスト

サイズ:3　**機動性**:A
アビリティ:
【STR】140　【REF】30
【DEX】6　【INT】16
【PER】30　【WIL】15
【SYM】5　【MV】150
【SUV】N／U／−　**回避**:300%
命中率(電撃):0〜1000:280%
火力:〈光〉380　**攻撃種別**:A6
マニューバ、パンドラ:
《電磁装甲》、《電磁障害》、《ステルス》
《格闘回避:200%》、《超幸運》×5
《精神防壁:150%》、《カーテンファイア》
《トール》×2、《ヘイムダル》、《ヘルモード》
装甲種別:物30　光200　熱200
戦意:HW
ドロップ品:
1〜3:バーゲストの目撃動画(MEM5、$10,000)
4〜6:バーゲストの爪(ENC5、$35,000)
7〜9:バーゲストの毛皮(ENC100、$65,000)
0:電磁場干渉器官(ENC50、$165,000)
解説:周囲の電磁場とイオンに干渉し、イオノクラフトで疾駆する巨大な狼。電磁波を操って雷を呼ぶというが、死体はおろかまともな目撃情報もない。ノーザンテリトリーのネイティブ・アメリカンたちからは災いを呼ぶ悪魔の化身として恐れられている。縄張りに入るすべての対象を攻撃する超攻撃的生物ではないかと言われている。

バグスウォーム

サイズ:1　**機動性**:B
アビリティ:
【STR】−　【REF】7
【DEX】−　【INT】−
【PER】12　【WIL】10
【SYM】−　【MV】10
【SUV】V／N／−　**回避**:0%
命中率(包み込み):
0〜0:200%
火力:〈物〉120　**攻撃種別**:格闘
マニューバ、パンドラ:
《ブランディッシュ》、《飛行》、《邪毒》
《暗視》、《爆発脆弱》、《弱点属性:熱》
装甲種別:物500　貫500
戦意:HW
ドロップ品:
1〜8:特になし
9〜0:希少な蜜(ENC5、$1,000)
解説:変異した蜂や蠅など、人間を捕食する昆虫の大群をあらわすエネミー。攻撃力はともかく、追い払うのは難しい。このエネミーの攻撃がメカニックに命中した場合、フルクローズでない限りは、かならず本体に命中する。また、対象の装甲を半分に計算してダメージを算出すること。

バグロブスター

サイズ:1　**機動性**:B
アビリティ:
【STR】50　【REF】14
【DEX】6　【INT】2
【PER】10　【WIL】7
【SYM】2　【MV】40
【SUV】J／M／−　**回避**:70%
命中率(ハサミ):
0〜0:75%
火力:〈物〉80　**攻撃種別**:格闘
マニューバ、パンドラ:
《格闘回避:75%》、《邪毒》、《水中行動》
装甲種別:物50
戦意:HW
ドロップ品:
1〜3:特になし
4〜6:バグロブスターの毒腺(ENC5、$100)
7〜9:バグロブスターの甲殻(ENC10、$250)
0:バグロブスターの卵(ENC10、$3,000※)
解説:汚染され巨大化したロブスター。海岸はもちろん、下水道や汽水域にも出没し、人を襲う。ハサミは異常に巨大化し、あまつさえ毒を分泌する(3〜4本生えていることもある)。肉は食えたものではないが、メスが腹の下に抱いているタマゴだけは一部の食通に大評判。

バスタークラブ

サイズ:4　**機動性**:B
アビリティ:
【STR】200　【REF】8
【DEX】2　【INT】2
【PER】6　【WIL】10
【SYM】2　【MV】30
【SUV】T／0／−　**回避**:0%
命中率(爪):
0〜10:70%
火力:〈物〉280　**攻撃種別**:格闘
マニューバ、パンドラ:
《格闘回避:80%》、《二回攻撃》
《水中行動》
装甲種別:物150　貫50　光50
戦意:HW
ドロップ品:
1〜3:特になし
4〜6:生鮮食料品(MHE、P107)×30
7〜8:バスタークラブの爪肉(ENC50、$2,500※)
9〜0:バスタークラブの卵(ENC30、$10,000※)
解説:金属ワイヤーのような剛毛に覆われた六本の脚と、"破砕棍棒"とあだなされる巨大な四本のハサミを持つ汚染蟹。初夏から秋にかけての産卵期に凶暴化し、港湾部で人を襲う。アメリカの他、オーストラリアにも生息している。砂漠に住む亜種はサンドクラブと呼ばれる。卵は珍味中の珍味。

ヒュドラ

サイズ:5　**機動性**:C
アビリティ:
【STR】250　【REF】28
【DEX】10　【INT】25
【PER】18　【WIL】30
【SYM】6　【MV】5
【SUV】U／Z／−　**回避**:100%
命中率(かみつき):0〜0:160%
火力:〈物〉200　**攻撃種別**:格闘
命中率(幻覚霧):0〜200:130%
火力:〈心〉120　**攻撃種別**:S
マニューバ、パンドラ:
《暗視》、《ブランディッシュ》
《精神防壁:250%》、《超幸運》×3
《弱点属性:熱》、《邪毒》
装甲種別:物200　貫80　光80　心120
戦意:MO
ドロップ品:
1〜4:特になし
5〜7:ヒュドラの毛根(ENC5、$2,000)
8〜9:ヒュドラの頭(ENC30、$15,000)
0:ヒュドラの尾(ENC20、$60,000)
解説:複数の頭を持つコブラのようにも見える植物。口に似た器官から猛毒を放ち、獲物を捕食する。胴体部は地中に埋まっているのが普通で、そこが根になっている(這って移動する)。根の先端に大量のエンドルフィンを蓄えている。

フォグビースト

サイズ:2　**機動性**:B
アビリティ:
【STR】−　【REF】20
【DEX】−　【INT】6
【PER】20　【WIL】22
【SYM】−　【MV】15
【SUV】V／V／−　**回避**:100%
命中率(強酸):
0〜0:240%
火力:〈物〉100　**攻撃種別**:格闘
命中率(強酸噴射):
0〜20:160%　21〜100:110%
火力:〈物〉70　**攻撃種別**:A6
マニューバ、パンドラ:
《カーテンファイア》、《弱点属性:熱》
《弱点属性:光》、《飛行》
装甲種別:物800　貫800
戦意:KL
ドロップ品:
1〜8:特になし
9〜0:薬効物質(ENC5、$3,500)
解説:幻霧獣とも呼ばれるミュータント。微細な細菌の集合体がESPによって集合意識をもった存在である。周囲の無意識を投影して獣や怪物の姿を取り、その姿は霧に似る。強酸の肉体で相手を包み込み、溶かして養分にする。ヨーロッパ、カナダに広く分布する。

ベヒモリザード

サイズ:7　**機動性**:C
アビリティ:
【STR】500　【REF】2
【DEX】1　【INT】2
【PER】3　【WIL】3
【SYM】1　【MV】10
【SUV】Z／W／−　**回避**:0%
命中率(体当たり):
0〜0:50%
火力:〈物〉500　**攻撃種別**:格闘
マニューバ、パンドラ:
《心理防壁:200%》、《損傷耐性》
《自己再生》
装甲種別:物500　光300　貫500　熱500　心150
戦意:KL
ドロップ品:
1〜3:なし
4〜6:巨獣の甲殻(ENC150、$30,000)
7〜9:巨獣の角(ENC100、$33,000)
0:巨獣の心臓(ENC100、$100,000)
解説:小山ほどもあるトカゲ。いかなる理由でこれだけ巨大化したのかは不明だが、移動するものすべてを悪意なく踏みつぶし、そこにある有機物すべてを捕食する災厄の代名詞である。その皮膚はミサイルの直撃にさえ耐える。ベヒモリザードの進路上にあったがために壊滅したタウンは両手の指では数え切れない。

ペイルホース

サイズ:1　**機動性**:B
アビリティ:
【STR】40　【REF】20
【DEX】3　【INT】6
【PER】45　【WIL】22
【SYM】5　【MV】30
【SUV】G／0／−　**回避**:100%
命中率(蹴り):
0〜0:75%
火力:〈物〉40　**攻撃種別**:格闘
命中率(幻覚):
0〜200:100%　201〜1000:50%
火力:〈心〉60　**攻撃種別**:精神
マニューバ、パンドラ:
《高速移動》、《精神防壁:150%》
《格闘回避:75%》
装甲種別:物30　心60
戦意:HW
ドロップ品:
1〜4:特になし
5〜7:生鮮食料品×5
8〜9:ペイルホースのひづめ(ENC5、$500)
0:ペイルホースのたてがみ(ENC10、$3,000)
解説:青ざめた肌を持つ馬。黙示録に登場する凶兆の馬になぞらえられる。強力なテレパシーを持っており、近づくものに悪夢(ほとんどがカタストロフのイメージと言われる)を見せる。ペイルホースに出逢い、狂死したものは決して少なくない。

ヘクサタイガー

サイズ:0　**機動性**:A
アビリティ:
【STR】50　【REF】48
【DEX】7　【INT】6
【PER】35　【WIL】13
【SYM】3　【MV】50
【SUV】K／H／−　**回避**:200%
命中率(噛みつき):
0〜0:130%
火力:〈物〉100　**攻撃種別**:格闘
マニューバ、パンドラ:
《暗視》、《二回攻撃》、《叩きつけ》
《転倒攻撃》、《水中適応》、《ジャンプ》
《格闘回避:130%》、《精神防壁:100%》
装甲種別:物20
戦意:HW
ドロップ品:
1〜3:特になし
4〜6:王虎の爪(ENC10、$3,500)
7〜9:王虎の毛皮(ENC30、$10,000)
0:王虎の肝(ENC5、$35,000)
解説:六本足を持つ虎。夜行性で、戦闘バギーにも匹敵する俊敏さを持つ。元々はインドのミュータントだったが、軍事実験の結果中米に持ち込まれ、そこで繁殖したものと見られる。強い光を嫌うため、昼間には活動しない。

ヘルスコーピオン

サイズ:2 **機動性**:B
アビリティ:
【STR】80 【REF】14
【DEX】4 【INT】2
【PER】10 【WIL】7
【SYM】2 【MV】40
【SUV】P/M/ー **回避**:70%
命中率(尻尾):
0~0:80%
火力:〈物〉90 **攻撃種別**:格闘
マニューバ、パンドラ:
《格闘回避:80%》、《邪毒》、《必殺》
装甲種別:物80
戦意:HW
ドロップ品:
1~3:特になし
4~6:ヘルスコーピオンの爪(ENC10、$250)
7~8:ヘルスコーピオンの甲殻(ENC20、$500)
9~0:ヘルスコーピオンの毒腺(ENC10、$2,000)
解説:鋼鉄のような外皮を持ち、小型車ほどの大きさを持つサソリ。巨大な尾の一撃はコンクリート壁に穴をうがつだけでなく、強力な毒を有している。外見に似合わず素早いため、ぼーっと見ていたら気がつくと側にいて殺された、という事例も少なくない。

ヘルズスター

サイズ:1 **機動性**:C
アビリティ:
【STR】80 【REF】15
【DEX】15 【INT】1
【PER】25 【WIL】10
【SYM】2 【MV】10
【SUV】K/J/ー **回避**:0%
命中率(捕食):
0~0:120%
火力:〈貫〉120 **攻撃種別**:格闘
マニューバ、パンドラ:
《0距離突撃※》、《暗視》、《自己再生》
《弱点属性:熱》、《弱点属性:光》
《水中行動》、《損傷耐性》
装甲種別:物150 心100
戦意:HW
ドロップ品:
1~4:特になし
5~7:ヒトデの触手(ENC10、$500)
8~9:ヒトデの肉(ENC30、$1,500)
0:ヒトデの薬効成分(ENC1、$2,000)
解説:汚染されたカリブ海で巨大化したオニヒトデ。腹から溶解液を出してあらゆる物体をもりもり食べる。タンカーすら群れで消化してしまうため、きわめて危険なミュータント。このエネミーは特例として《0距離突撃※》を行なえる。

ポズメガロドン

サイズ:5 **機動性**:B
アビリティ:
【STR】300 【REF】15
【DEX】15 【INT】2
【PER】25 【WIL】10
【SYM】2 【MV】35
【SUV】Z/X/ー **回避**:100%
命中率(かみつき):
0~0:200%
火力:〈物〉420 **攻撃種別**:格闘
マニューバ、パンドラ:
《高速移動》、《移動攻撃》、《邪毒》
《パワーアタック》、《水中行動》、《暗視》
装甲種別:物200 心120
戦意:KL
ドロップ品:
1~4:特になし
5~7:毒鮫の鱗(ENC10、$1,500)
8~9:毒鮫のヒレ(ENC100、$15,000※)
0:毒鮫の肉&毒腺(ENC500、$150,000※)
解説:ハドソン湾や北極海に生息する巨大なサメ。体長は15メートルから、大物では20メートルにもおよぶ。大型のクジラ類を主食とする。体内には強力な毒腺があり、上手に取り除かないと瞬時に肉全体が毒質になる。うまく毒腺を取り除ければ至上の美味となる。

ホワイトアリゲーター

サイズ:2 **機動性**:B
アビリティ:
【STR】150 【REF】12
【DEX】6 【INT】7
【PER】8 【WIL】6
【SYM】2 【MV】30
【SUV】P/Q/ー **回避**:65%
命中率(噛みつき):
0~0:100%
火力:〈物〉160 **攻撃種別**:格闘
マニューバ、パンドラ:
《水中行動》、《遮蔽移動※》、《必殺》
《高速移動》、《パワーアタック》
装甲種別:物50 熱60
戦意:HW
ドロップ品:
1~4:特になし
5~6:生鮮食料品(MHE、P107)×20
7~9:白鰐の皮(ENC30、$3,000)
0:白鰐の上皮(ENC30、$10,000)
解説:フロリダからミシシッピーに至る大湿地"ホワイトアリゲータースワンプ"に住まう変異アリゲーター。小さくて6メートル、大型のものは14メートルに達する。アリゲーターというよりは先史時代フロリダに住んでいた巨大鰐ガビアロスクスに近い。傷つけないように採取された皮は珍重されるが、その一撃はCSをも粉砕する。

メタルシャーク

サイズ:2 **機動性**:B
アビリティ:
【STR】80 【REF】27
【DEX】15 【INT】2
【PER】25 【WIL】10
【SYM】2 【MV】30
【SUV】K/N/ー **回避**:100%
命中率(かみつき):
0~0:120%
火力:〈物〉120 **攻撃種別**:格闘
マニューバ、パンドラ:
《0距離突撃》、《暗視》
《格闘回避:120%》、《水中行動》
装甲種別:物120 貫120 光120 心120
戦意:HW
ドロップ品:
1~4:特になし
5~7:怪魚のヒレ(ENC10、$500)
8~9:怪魚の肉(ENC30、$1,500※)
0:怪魚のキモ(ENC5、$1,500※)
解説:チタニウムなみに硬質化した鱗を持つ肉食魚。シャークと呼ばれているが出自はさまざまで、淡水や汽水に住む亜種も多い。船やコンバットシェルを襲って人間を引きずり出し捕食する。フロリダ沖のものは体長10メートルにも達する。

マーダーマッシュルーム

サイズ:0 **機動性**:C
アビリティ:
【STR】50 【REF】15
【DEX】ー 【INT】ー
【PER】3 【WIL】ー
【SYM】ー 【MV】10
【SUV】I/ー/ー **回避**:80%
命中率(ヘッドバット):
0~0:160%
火力:〈物〉50 **攻撃種別**:格闘
マニューバ:
《転倒攻撃》、《叩きつけ》、《暗視》
《弱点属性:熱》
装甲種別:物30 光30
戦意:KL
ドロップ品:
1~3:特になし
4~6:茸油(ENC1、$300)
7~9:麻痺粉袋(ENC1、$600)
0:真珠(ENC1、$5,000)
解説:ジャングルの奥に生えている巨大なマッシュルーム。意外に速い動きで頭突きしてくる。麻痺作用のある胞子を放出し、近づく人間の動きを鈍くする。半径10m以内の人間は戦闘時の行動順決定のREFが−2(最低1)される。しばしば体内で真珠様の物質を生成することから危険を冒して探し求めるハンターは多い。

マンティコア

サイズ：3　**機動性**：A
アビリティ：
【STR】100　【REF】18
【DEX】5　【INT】6
【PER】20　【WIL】3
【SYM】1　【MV】80
【SUV】M／H／−　**回避**：100%
命中率（爪）：
0〜0：100%
火力：〈物〉120　**攻撃種別**：格闘
マニューバ、パンドラ：
《カーテンファイア》、《飛行》、《二回行動》
《対地ミサイル：180%》、《暗視》
《超幸運》×2、《格闘回避：100%》
装甲種別：物200　光300　心150
戦意：MW
ドロップ品：
1〜3：大サソリの尾（ENC15、$5,000）
4〜6：巨大な入れ歯（ENC5、$5,000）
7〜9：たてがみ（ENC4、$12,000）
0：骨格標本（ENC30、$30,000）
解説：赤い毛皮とサソリの尾、蝙蝠の翼を持つ人面獅子。かつて遺伝子操作実験で作られたキメラ生物、あるいは生物兵器だと思われる。伝説の怪物よりはるかに巨大でメカ並みの戦闘力を持つ。尻尾がミサイル生成器官になっている。Ⅲプレックス地下で繁殖されていることが確認されている。

マントラップフラワー

サイズ：2　**機動性**：C
アビリティ：
【STR】135　【REF】8
【DEX】−　【INT】−
【PER】8　【WIL】−
【SYM】−　【MV】5
【SUV】R／−／−　**回避**：0%
命中率（噛みつき）：
0〜0：80%
火力：〈物〉250　**攻撃種別**：格闘
マニューバ：
《暗視》、《弱点属性：熱》、《白兵脆弱》
装甲種別：物100　貫30
戦意：KL
ドロップ品：
1〜3：特になし
4〜7：ぼろぼろの衣服（ENC2、$2）
8〜9：L86ライトマシンガン（MHE、P086）
0：CQ7000Cコマンドウ（MHE、P099）
解説：根っこを足のように動かし、人間や大型動物を補食して栄養にするよう進化した巨大なハエトリグサ。なまじなミュータント生物なら捕食してしまう。主に中南米のジャングルに群生している。しばしば消化されなかった犠牲者の遺品が発見される。

ユキアリクイ

サイズ：1　**機動性**：C
アビリティ：
【STR】50　【REF】10
【DEX】12　【INT】6
【PER】16　【WIL】10
【SYM】3　【MV】5
【SUV】K／M／−　**回避**：0%
命中率（爪）：
0〜0：120%
火力：〈物〉100　**攻撃種別**：格闘
マニューバ、パンドラ：
《格闘回避：120%》
装甲種別：物80
戦意：HW
ドロップ品：
1〜4：特になし
5〜6：生鮮食料品（MHE、P107）×6
7〜8：ユキアリクイの毛皮（ENC15、$1,200）
9〜0：ユキアリクイの爪（ENC5、$1,500）
解説：巨大化し、寒冷地に適応した小山のようなアリクイ。蟻だけでなく、他の動物をその爪で襲っては、死骸から血をすする。爪は異様なまでに鋭利で、重金属汚染の結果爪がチタン合金化したものと思われる。このエネミーの攻撃は、対象がサイズ0の場合（追加被害：シフト1）を得る。

ラジェーテッドグリズリー

サイズ：2　**機動性**：B
アビリティ：
【STR】120　【REF】22
【DEX】10　【INT】4
【PER】16　【WIL】14
【SYM】3　【MV】45
【SUV】M／O／−　**回避**：80%
命中率（爪）：
0〜0：150%
火力：〈物〉190　**攻撃種別**：格闘
マニューバ、パンドラ：
《暗視》、《邪毒》、《叩きつけ》、《転倒攻撃》
《格闘回避：150%》、《水上適応》
装甲種別：物20
戦意：HW
ドロップ品：
1〜4：特になし
5〜6：汚染熊の爪（ENC5、$2,000）
7〜9：毛皮（ENC35、$20,000）
0：汚染熊の胆石（ENC2、$15,000）
解説：強烈な放射線によって汚染された熊。熊は天敵がいないため、汚染を体内に蓄積してしまうのだ。巨大化し、凶暴化したその爪に傷つけられればその汚染を一身に浴びることになるだろう。だが、まれに形成されるその胆石にはある種の薬効成分が含まれていることが明らかになっている。

レッドキャップ

サイズ：0　**機動性**：C
アビリティ：
【STR】10　【REF】14
【DEX】6　【INT】9
【PER】12　【WIL】15
【SYM】5　【MV】5
【SUV】E／M／−　**回避**：50%
命中率（ナイフ）：0〜0：80%
火力：〈物〉15　**攻撃種別**：格闘
命中率（マインドブラスト）：0〜5：75%
火力：〈心〉45　**攻撃種別**：心理
マニューバ、パンドラ：
《移動攻撃》、《高速移動》、《暗視》
《狂乱の呪い》、《格闘回避：80%》
装甲種別：なし
戦意：MO
ドロップ品：
1〜3：特になし
4〜6：ぼろぼろの衣服（ENC2、$2）
7〜8：ニッケル×30（P085）
9〜0：古貨（P085）
解説：ゴブリンの変異種と見られる、血のように赤い頭部を持ったヒューマノイド。きわめて凶暴で残忍であるばかりでなく、他者を狂乱させるテレパシー能力を有する。この能力でゴブリン部族に君臨していることも多い。Ⅲプレックス以外では、ブリテン島やアイルランドにも生息している。

ワイバーンナイト

サイズ：2　**機動性**：B
アビリティ：
【STR】22　【REF】16
【DEX】14　【INT】12
【PER】12　【WIL】15
【SYM】7　【MV】80
【SUV】P／G／J　**回避**：70%
命中率（サイボーグライフル）：
0〜20：110%　21〜50：80%　51〜100：90%
火力：〈物〉100　**攻撃種別**：B2/A4
命中率（ランス）：0〜0：80%
火力：〈物〉60　**攻撃種別**：格闘
マニューバ、パンドラ：
《バーストショット》、《カーテンファイア》
《格闘回避：80%》、《精神防壁：50%》
《※カバーリング》、《暗視》
装甲種別：物50　心30
戦意：HW
ドロップ品：
1〜3：なし
4〜6：高級レーション（MHE、P105）×5
7〜8：ドワーフの細工物（ENC3、$1,500）
9〜0：D20"サイボーグライフル"（MHE、P086）
解説：ワイバーンと呼ばれる有翼のトカゲ型ミュータントを乗りこなすⅢプレックスの騎士。ドワーフやエルフがほとんどだが、フランネスやドラゴネット、希に人間もいる。トロールとオーガを乗せられるワイバーンはほとんどいない。

マシーン

各種のMADメカニクスやロボットなど、PCたちの前にたちふさがる様々な障害を紹介する。機械は人間に奉仕するための道具だが、その"人間"がハンターのことを意味するとは限らない。特に、磁気嵐などで機械が狂いやすいこの時代の荒野においてはなおさらだ。

アクトポッド

サイズ:1 **機動性**:A
アビリティ:
【STR】20 【REF】16
【DEX】18 【INT】36
【PER】30 【WIL】15
【SYM】10 【MV】30
【SUV】G/M/T **回避**:150%
命中率(レーザーランチャー):
0~50:180% 201~500:140%
火力:〈光〉140 **攻撃種別**:S/A5
命中率(7.62㎜ガンポッド):
0~50:170%
火力:〈物〉70 **攻撃種別**:A3
命中率(ウェポンソフト):
150%
火力:〈電〉80 **攻撃種別**:電子
マニューバ、パンドラ:
《カーテンファイア》、《バラージシュート》
《電子防御:200%》、《立体戦闘》
《水上適応》
装甲種別:物20 光20 熱20 電50
戦意:HW
ドロップ品:
1~3:特になし
4~6:7.62㎜ガンポッド(MHE、P97)
7~8:重要なデータ(MEM25、$15,000)
9~0:重要なデータ(MEM25、$15,000)×2
解説:特殊部隊用高機動ポッド。《マテルフォーム》使用中とみなす。

インセクター

サイズ:3 **機動性**:B
アビリティ:
【STR】― 【REF】10
【DEX】― 【INT】―
【PER】15 【WIL】―
【SYM】― 【MV】30
【SUV】O/M/T **回避**:75%
命中率(20㎜バルカン):
0~50:210% 51~500:160%
501~1000:120%
火力:〈物〉100 **攻撃種別**:A9
マニューバ、パンドラ:
《カーテンファイア》、《バラージシュート》
《対地ミサイル:180%》、《DC:30》
装甲種別:物160 光160 貫160 熱160
戦意:HW
ドロップ品:
1~2:特になし
3~7:スクラップ×30
9:エピメテウスATM(MHE、P091)
0:20㎜バルカンVK-20(MHE、P089)
解説:ロシア製の多脚戦車。踏破性と装甲、隠密性のバランスがきわめて高いため、タウンや傭兵はもちろん、メガ=シティのアーミーでもわざわざ輸入して使用しているほどのメカニックである。

VTOL戦闘攻撃機

サイズ:3 **機動性**:A
アビリティ:
【STR】― 【REF】30
【DEX】― 【INT】10
【PER】12 【WIL】8
【SYM】4 【MV】500
【SUV】P/M/Q **回避**:70%
命中率(レーザーバルカン):
0~200:110% 201~1000:70%
火力:〈光〉170 **攻撃種別**:A9
マニューバ、パンドラ:
《バラージシュート》、《飛行》
《対空ミサイル:120%》、《暗視》
《対地ミサイル:120%》、《DC:30》
装甲種別:物50 熱50
戦意:HW
ドロップ品:
1~3:特になし
4~6:スクラップ(MHE、P107)×50
7~8:レアメタル(MHE、P107)×200
9~0:レアメタル(MHE、P107)×300
解説:一般的なVTOL戦闘攻撃機。大気状態が比較的良好な南米はもちろん、現在ではヴェーダや各メガ=シティに続々と配備されている。

ヴェーダ・ブロックバスター

サイズ:1 **機動性**:A
アビリティ:
【STR】30 【REF】48
【DEX】15 【INT】21
【PER】24 【WIL】15
【SYM】― 【MV】600
【SUV】J/M/S **回避**:120%
命中率(レーザーランチャー):
0~50:170% 51~500:150%
火力:〈光〉160 **攻撃種別**:S/B3
命中率(レーザーサーベル):
0~0:100%
火力:〈光〉120 **攻撃種別**:格闘
マニューバ、パンドラ:
《暗視》、《飛行》、《対空ミサイル:160%》
《格闘回避:100%》、《バーストショット》
《マリーシ》、《モージ》、《ヴェルスパ》
装甲種別:物100 光100 熱100
戦意:MO
ドロップ品:
1~3:特になし
4~8:レアメタル(MHE、P107)×100
9:レーザーサーベル(MHE、P097)
0:レーザーランチャー(MHE、P097)
解説:超高速戦闘型コンバットシェルを駆るヴェーダのブロックバスター。主に強襲ミッションに投入される。

ヴェーダ・ランドブラスター

サイズ:1 **機動性**:A
アビリティ:
【STR】― 【REF】12
【DEX】― 【INT】25
【PER】18 【WIL】13
【SYM】― 【MV】70
【SUV】T/N/T **回避**:140%
命中率(40㎜レールガン):
0~200:130% 201~500:100%
火力:〈物〉200 **攻撃種別**:S
マニューバ、パンドラ:
《暗視》、《対空ミサイル:180%》
《上面脆弱Ⅱ》、《対地ミサイル:170%》
《バーンナウト》、《超高初速射撃》
《電子防御:140%》、《マリーシ》
《モージ》、《ヘルモード》
装甲種別:物200 貫200 光200 熱200
戦意:MO
ドロップ品:
1~3:特になし
4~6:スクラップ(MHE、P107)×200
7~9:電子パーツ(MHE、P107)×200
0:40㎜レールガン(MHE、P090)
解説:強襲輸送型のホバータンクを運用するヴェーダのランドブラスター。

エースオブエルメシオン

サイズ:3 **機動性**:A
アビリティ:
【STR】− 【REF】30
【DEX】− 【INT】16
【PER】25 【WIL】15
【SYM】6 【MV】500
【SUV】P/M/Q **回避**:200%
命中率(レーザーバルカン):
0~200:230% 201~1000:190%
火力:〈光〉170 **攻撃種別**:A9
マニューバ、パンドラ:
《バラージシュート》、《キャスリング》
《超幸運》×5、《タンクハンター》、《暗視》
《ステルス》、《対空ミサイル:240%》
《電子防御:150%》、《マリーシ》
《DC:30》、《マグニ》、《ティール》
《エーギル》
装甲種別:物70 熱70
戦意:MO
ドロップ品:
1~3:壊れたヘルメット(ENC2、$1)
4~7:スクラップ(MHE、P107)×50
8~9:レアメタル(MHE、P107)×300
0:ダイヤモンド付き十字勲章(ENC1、$20,000)
解説:傭兵空軍エルメシオンのエースパイロット。ステルスVTOL戦闘機に搭乗し、制空権の確保だけでなく、偵察や対地支援など、ヴェーダのあらゆる任務をこなす。

大型飛行船

サイズ:10 **機動性**:B
アビリティ:
【STR】− 【REF】2
【DEX】− 【INT】20
【PER】12 【WIL】10
【SYM】7 【MV】50
【SUV】Z/V/W **回避**:0%
命中率(パルスレーザー):
0~200:120% 201~500:100%
火力:〈光〉150 **攻撃種別**:A6
マニューバ、パンドラ:
《暗視》、《飛行》、《DC:120》
《二回攻撃》、《格闘脆弱》
装甲種別:物80 光80 貫80 熱80
戦意:HW
ドロップ品:
0~4:特になし
5~6:電子パーツ(MHE、P107)×1000
7~9:金(MHE、P107)×10
0:美術品(ENC20、$200,000)
解説:ヘリウムで浮揚する大型飛行船。大量の貨物、もしくは客船並のキャビンをつり下げることができ、ローコストなためメガ=シティ間の貿易に広く使われている。ただし、鈍足なためジェットパックや個人用ロケットで乗り付ける空賊(ロケットボーイズ)や、飛行型ミュータントは天敵である。

CARNEL-Ⅲ

サイズ:0 **機動性**:C
アビリティ:
【STR】16 【REF】8
【DEX】18 【INT】10
【PER】10 【WIL】−
【SYM】− 【MV】5
【SUV】J/−/K **回避**:50%
命中率(ショットガン):
0~5:120%
火力:〈物〉95/55 **攻撃種別**:S
マニューバ、パンドラ:
《電子防御:80%》、《暗視》
装甲種別:物80 光80 熱80
戦意:MO
ドロップ品:
1~3:特になし
4~6:コンバット・ショットガン(MHE、P84)
7~8:電子パーツ(MHE、P107)×15
9~0:重要なデータ(MEM25、$1,500)
解説:フルメタルの人間型をした、テキサナのポリスロボット。ぱっと見にはフルボーグと区別がつかない。人間の道具はすべて使え、人間の入れるところならどこでも入れることから救助活動などもこなせる。反面コストが高く、高速移動には車などを使わねばならないのが困りもの。

可変コンバットシェル

サイズ:2 **機動性**:A
アビリティ:
【STR】80 【REF】8/16
【DEX】5 【INT】10
【PER】12 【WIL】15
【SYM】− 【MV】80/100
【SUV】M/M/T **回避**:100%
命中率(40㎜機関砲):
0~200:150% 201~1000:130%
火力:〈物〉160 **攻撃種別**:A6
命中率(グレートアックス):0~0:120%
火力:〈物〉160 **攻撃種別**:格闘
マニューバ、パンドラ:
《カーテンファイア》、《振りかぶり》
《格闘回避:100%》、《電子防御:80%》
《水上適応》、《暗視》
装甲種別:物200 光200 熱200
戦意:HW
ドロップ品:
1~3:特になし
4~7:40㎜機関砲予備弾(MHE、P089)×2
8~9:40㎜機関砲Mk-55(MHE、P089)
0:グレートアックス(P069)
解説:ホバータンクに変形できる重コンバットシェル。性能は申し分ないがきわめて高価。変形はマイナーアクションで行ない、データの左がCS形態、右がホバータンク形態。グレートアックスの使用と格闘回避はCS形態でのみ行なえる。

ガンシップ

サイズ:4 **機動性**:A
アビリティ:
【STR】− 【REF】35
【DEX】− 【INT】24
【PER】15 【WIL】21
【SYM】8 【MV】150
【SUV】N/O/T **回避**:100%
命中率(155㎜グレネーダー):
51~200:60% 201~1000:30%
火力:〈物〉185/135(範) **攻撃種別**:S
命中率(10㎜レーザーバルカン):
0~200:120% 201~1000:80%
火力:〈光〉120 **攻撃種別**:A9
マニューバ、パンドラ:
《バラージシュート》、《電子防御:100%》
《飛行》、《対地ミサイル:160%》
《暗視》、《DC:50》
装甲種別:物100 光100 貫100 熱100
戦意:HW
ドロップ品:
1~4:特になし
5~7:レアメタル×100(MHE、P107)
8~9:チタニウム×200(MHE、P107)
0:10㎜レーザーバルカン(MHE、P166、$11,000)
解説:大型VTOL輸送機に、重装甲を施し、対地支援用の火器を満載したメカニック。ゲリラ戦には欠かせない航空支援兵器である。大気汚染の影響を受けにくいレシプロエンジンを採用している。

ガンドック

サイズ:2 **機動性**:B
アビリティ:
【STR】− 【REF】24
【DEX】− 【INT】5
【PER】6 【WIL】5
【SYM】4 【MV】30
【SUV】M/M/Q **回避**:65%
火力:〈物〉140 **攻撃種別**:S/B2
命中率(30㎜キャノン):
0~50:50% 51~200:80%
マニューバ、パンドラ:
《バーストショット》、《マルチレッグ》
《対地ミサイル:60%》
《格闘回避:60%》
装甲種別:物50 熱50
戦意:HW
ドロップ品:
1~5:特になし
6~7:スクラップ(MHE、P107)×10
8~9:スクラップ(MHE、P107)×20
0:30㎜キャノンPAK30(MHE、P089)
解説:鳥足を持つ大型の移動砲座。主に山岳部での戦闘に投入される。ゲリラやバンデッドが使用することも多い。乗り心地は最悪で、初めて乗った者は間違いなくゲロを吐くという。

ギガボーグ

サイズ：6　**機動性**：C
アビリティ：
【STR】500　【REF】8
【DEX】3　【INT】22
【PER】6　【WIL】15
【SYM】2　【MV】30
【SUV】Y／M／P　**回避**：0%
命中率（踏みつぶし）：0～0：100%
火力：〈物〉500　**攻撃種別**：格闘
命中率（120㎜マシンガン）：
21～500：120%　501～1000：100%
火力：〈物〉300　**攻撃種別**：A6
マニューバ、パンドラ：
《暗視》、《DC：50》、《粉砕》
《対空ミサイル：200%》、《対地ミサイル：180%》
《カーテンファイア》、《バラージシュート》
装甲種別：物300　光300　貫300　熱300
戦意：HW
ドロップ品：
0～6：レアメタル（MHE、P107）×250
7～8：レアメタル（MHE、P107）×500
9～0：レアメタル（MHE、P107）×1,000
解説：身長16～20メートルにもおよぶ超巨大フルボーグ。30年ほど前に流行したが、ほとんど実用性がないため現在はショーなどに使われるのがほとんど。日常生活は別の義体で行ない、戦闘時にギガボーグに脳殻を入れ替える。高価かつ巨大なためハンターレベルでは運用できない。

機動潜水艦

サイズ：6　**機動性**：C
アビリティ：
【STR】－　【REF】4
【DEX】－　【INT】25
【PER】28　【WIL】10
【SYM】5　【MV】45
【SUV】X／U／U　**回避**：80%
命中率（長距離魚雷）：
51～500：80%　501～1000：140%
火力：〈貫〉400　**攻撃種別**：S
マニューバ、パンドラ：
《暗視》、《水中行動》、《DC：80》
《対空ミサイル：220%》
《対地ミサイル：200%》
《召喚：コンバットシェル（水中仕様）》
装甲種別：物200　貫200　熱200
戦意：HW
ドロップ品：
0～6：特になし
7～8：MCS-04"セドナ"セット（MHE、P141）
9～0：M6H2"ジーク"セット（P094）
解説：攻撃型潜水艦（核武装していない潜水艦をさす）に、コンバットシェルやハイドロジェットなどの母艦機能を付与したもの。ヴェーダ、特にそれに協力するミレニアム東京海軍で使用されている。

巨大戦車

サイズ：5　**機動性**：C
アビリティ：
【STR】－　【REF】6
【DEX】－　【INT】24
【PER】2　【WIL】－
【SYM】5　【MV】90
【SUV】Z／O／W　**回避**：100%
命中率（300㎜キャノン）：
0～50：30%　51～1000：40%
火力：〈物〉400　**攻撃種別**：S
命中率（155㎜キャノン）：
0～50：80%　51～1000：90%
火力：〈物〉300　**攻撃種別**：S
マニューバ、パンドラ：
《上面脆弱Ⅰ》、《DC：100》、《二回攻撃》
《対空ミサイル：180%》、《超幸運》×5
《※カバーリング》、《暗視》
装甲種別：物400　貫400　熱400
戦意：HW
ドロップ品：
1～3：スクラップ（MHE、P107）×20
4～6：AAMランチャー"パンジャブ"（MHE、P091）
7～9：155㎜キャノン（MHE、P090）
0：300㎜キャノン（MHE、P090）
解説："KKKロワイヤル"を始めとする巨大戦車。このエネミーは《対空ミサイル》を除いて、サイズ1以下の対象を目標にできない。

攻撃ヘリ

サイズ：2　**機動性**：A
アビリティ：
【STR】－　【REF】28
【DEX】－　【INT】6
【PER】6　【WIL】6
【SYM】4　【MV】120
【SUV】L／M／Q　**回避**：60%
命中率（20㎜バルカン）：
0～50：160%　51～200：120%
火力：〈物〉100　**攻撃種別**：A9
マニューバ、パンドラ：
《バラージシュート》、《カーテンファイア》
《暗視》、《飛行》
《タンクハント》、《対地ミサイル：140%》
装甲種別：物120　熱120
戦意：HW
ドロップ品：
1～5：特になし
6～7：スクラップ（MHE、P107）×30
8～9：赤外線暗視装置（MHE、P101）
0：20㎜バルカン（MHE、P089）
解説：対地攻撃ヘリ。大気汚染がある程度回復した現在においては、戦車を始めとするAFV（装甲戦闘車両）の天敵とも言うべきメカニックである。エア・ポリスやハイウェイパトロールでは、ミサイルを外し、バルカンを5.56㎜（火力60）にしたものが使われている。

航空ドローン

サイズ：0　**機動性**：A
アビリティ：
【STR】－　【REF】16
【DEX】－　【INT】10
【PER】20　【WIL】－
【SYM】－　【MV】100
【SUV】G／－／K　**回避**：50%
命中率（5.56㎜機銃）：
0～20：80%　21～100：60%
火力：〈物〉60　**攻撃種別**：B2
マニューバ、パンドラ：
《暗視》、《バーストショット》
《電子防御：50%》、《飛行》
装甲種別：物10
戦意：KL
ドロップ品：
1～3：特になし
4～6：スクラップ（MHE、P107）×5
7～9：電子パーツ（MHE、P107）×10
0：重要なデータ（MEM30、$3,000）
解説：軍用の無人航空機（UAV）。大型のラジコン程度のサイズで、AIを搭載している。カメラと機銃を装備し、遠隔攻撃や偵察に用いられる。磁気異常のためカタストロフ前ほどは使われていない。

コルベット艦

サイズ：6　**機動性**：C
アビリティ：
【STR】－　【REF】7
【DEX】－　【INT】22
【PER】8　【WIL】10
【SYM】3　【MV】60
【SUV】U／U／S　**回避**：100%
命中率（76.2㎜自動砲）：
0～200：100%　201～1000：90%
火力：〈物〉220　**攻撃種別**：B2/A4
命中率（長距離魚雷）：
51～500：60%　501～1000：120%
火力：〈貫〉400　**攻撃種別**：S
マニューバ、パンドラ：
《カーテンファイア》、《バーストファイア》
《電子防御：100%》、《暗視》、《DC：50》
《水上適応》、《対空ミサイル：200%》
《上面脆弱Ⅰ》
装甲種別：物150　貫150　光150　熱150
戦意：HW
ドロップ品：
0～6：特になし
7～8：シャミル長距離魚雷（MHE、P092）
9～0：76.2㎜自動砲（P056）
解説：排水量1,000トン程度の小型軍艦。外洋航海には適さないが、対潜水艦戦も対艦戦もこなせるため、カリブ海やヴェーダ海軍で多用される。長距離魚雷は水中ないし水上の対象にのみ使用できる。

コンバットシェル

サイズ:1　**機動性**:A
アビリティ:
【STR】60　【REF】33
【DEX】7　【INT】10
【PER】18　【WIL】12
【SYM】—　【MV】400
【SUV】K/M/R　**回避**:75%
命中率(12.7㎜ガトリングガン):
0~50:135%　51~200:105%
火力:〈物〉90　**攻撃種別**:A10
マニューバ、パンドラ:
《バラージシュート》、《カーテンファイア》
《飛行》、《対地ミサイル:130%》、《暗視》
《タンクハント》、《格闘回避:50%》
装甲種別:物60　貫60　熱60
戦意:HW
ドロップ品:
1~3:特になし
4~6:スタビライザーブレードM(MHE、P154)×2
7~8:プロペラントタンク(MHE、P154)×2
9~0:12.7㎜ガトリングガン(MHE、P096)
解説:大型ブースターによって飛翔するケミカルリンゲル液式パワードスーツ。ブースターで空高く舞い上がり、重火器で一気に勝負をつけるメカニックである。

コンバットシェル(白兵仕様)

サイズ:1　**機動性**:B
アビリティ:
【STR】50　【REF】15
【DEX】10　【INT】10
【PER】15　【WIL】10
【SYM】—　【MV】40
【SUV】M/M/R　**回避**:70%
命中率(アイアンソード):
0~0:100%
火力:〈物〉90　**攻撃種別**:白兵
命中率(12.7㎜重機関銃):
0~50:80%　51~200:60%
火力:〈物〉90　**攻撃種別**:A6
マニューバ、パンドラ:
《カーテンファイア》、《バラージシュート》
《振りかぶり》、《バーンナウト》
《格闘回避:100%》、《暗視》
装甲種別:物110　貫110　熱110
戦意:HW
ドロップ品:
1~4:特になし
5~7:ブローニングFN-HMG(MHE、P086)
7~8:アイアンソード(P068)
9~0:ダッシュローラーユニット(MHE、P154)
解説:大型のダッシュローラーを装備し、白兵戦武器で地上にいるコンバットシェルやフルボーグ兵士を狙う対CSコンバットシェル。脚部がそのままタイヤになっているものもある。

コンバットシェル(水中仕様)

サイズ:1　**機動性**:B
アビリティ:
【STR】40　【REF】6/18
【DEX】8　【INT】10
【PER】10　【WIL】7
【SYM】—　【MV】3/60
【SUV】L/—/Q　**回避**:70%
命中率(27㎜フレシェットライフル):
0~50:80%　51~200:70%
火力:〈物〉140　**攻撃種別**:S/B2/A3
命中率(魚雷):
51~200:50%　201~500:70%
火力:〈貫〉200　**攻撃種別**:S
マニューバ、パンドラ:
《バーストショット》、《バラージシュート》
《暗視》、《水中行動》
装甲種別:物60　貫60　熱60
戦意:HW
ドロップ品:
1~4:特になし
5~6:ハイドロザック(P134)
7~9:MkⅦ短魚雷(MHE、P091)
0:27㎜フレシェットライフル(P064)
解説:ハイドロジェットを装備し、水中を高速移動できるコンバットシェル。海賊行為や上陸作戦に用いられる。REFとMVは、左側が地上、右側が水中のもの。魚雷は水中の対象にのみ、フレシェットライフルは地上・水中のいずれにも使用可能。

コンバットシェル(SWAT仕様)

サイズ:1　**機動性**:A
アビリティ:
【STR】60　【REF】17
【DEX】8　【INT】10
【PER】22　【WIL】14
【SYM】—　【MV】15
【SUV】L/M/R　**回避**:100%
命中率(大型ショットガン):
0~20:150%　21~50:100%
火力:〈物〉145/105(範)　**攻撃種別**:S
命中率(シールド):
0~0:100%
火力:〈物〉70　**攻撃種別**:格闘
マニューバ、パンドラ:
《得意武器:ショットガン》、《バーンナウト》
《シールド》、《格闘回避:100%》
《※カバーリング》、《暗視》
装甲種別:物100　貫100　熱100
戦意:HW
ドロップ品:
1~3:特になし
4~6:プロペラントタンク(MHE、P154)
7~8:ASSG"インパクト100"(MHE、P087)
9~0:シールドユニット(MHE、P097)
解説:テキサナのSWATなどで採用されている突入用コンバットシェル。重装甲に加えてシールドを持ち、テロリストや暴徒の攻撃を寄せ付けない。屋内戦闘を想定して高機動ブースターを装備している。

コンバットシェル(砲撃仕様)

サイズ:1　**機動性**:B
アビリティ:
【STR】65　【REF】18
【DEX】8　【INT】10
【PER】16　【WIL】14
【SYM】—　【MV】30
【SUV】M/M/S　**回避**:70%
命中率(ジャイアントバズーカ):
0~50:20%　51~200:80%
火力:〈貫〉355(固)　**攻撃種別**:S
命中率(フォールディングキャノン):
51~200:90%　201~1000:70%
火力:〈物〉150　**攻撃種別**:B2
マニューバ、パンドラ:
《バーストショット》、《暗視》
装甲種別:物40　貫40　熱40
戦意:HW
ドロップ品:
1~3:特になし
4~6:自動照準装置(MHE、P100)
7~9:ジャイアントバズーカ(MHE、P096)
0:フォールディングキャノンザック(P134)
解説:大型の折りたたみ式キャノン砲を装備した陸戦用コンバットシェル。ダッシュローラーを装備し機動性も高い。その分装甲がもろくなっているため、接近されると打たれ弱いのが泣き所である。

採掘用ロボット

サイズ:1　**機動性**:C
アビリティ:
【STR】30　【REF】15
【DEX】10　【INT】10
【PER】5　【WIL】—
【SYM】5　【MV】10
【SUV】M/—/J　**回避**:0%
火力:〈光〉150　**攻撃種別**:S
命中率(掘削用レーザー):
0~5:80%　6~20:50%
マニューバ、パンドラ:
《暗視》
装甲種別:物150
戦意:HW
ドロップ品:
1~4:特になし
5~7:スクラップ(MHE、P107)×10
8~9:電子パーツ(MHE、P107)×10
0:掘削用レーザーの部品(ENC50、$2,000)
解説:鉱山採掘用の作業用ロボット。不格好なコンバットシェルのように見える。戦闘用ではないが、腕部に備え付けられた掘削用レーザーは、その気になれば車くらいなら吹っ飛ばすことができる。

シド-1501

サイズ:0 **機動性**:C
アビリティ:
【STR】14 【REF】12
【DEX】12 【INT】12
【PER】14 【WIL】−
【SYM】− 【MV】30
【SUV】I/−/J **回避**:65%
命中率(ゴムスタンガン):
0〜10:100%
火力:〈物〉60(スタン) **攻撃種別**:B2
マニューバ、パンドラ:
《バーストショット》、《電子防御:65%》
《暗視》、《整地適応》
装甲種別:物80 熱80
戦意:M0
ドロップ品:
1〜3:特になし
4〜6:スクラップ(MHE、P107)×15
7〜8:電子パーツ(MHE、P107)×15
9〜0:重要なデータ(MEM25、$1,500)
解説:ボール状のホイールが3つ取り付けられた台車の上から、人型のメタルボディが生えているというスタイルの、ネオ=アップル制式採用ポリスロボット。実用一点張りのサン=アンジェルスや、凝りすぎたテキサナと異なり、適度な機動性と汎用性を備えている。エルメシオンが採用しているため、ヴェーダの警備にも使われている。

重コンバットシェル

サイズ:2 **機動性**:C
アビリティ:
【STR】100 【REF】8
【DEX】2 【INT】10
【PER】30 【WIL】12
【SYM】5 【MV】30
【SUV】P/M/S **回避**:70%
命中率(20㎜バルカン):
0〜50:160% 51〜200:120%
火力:〈物〉100 **攻撃種別**:A9
命中率(パンチ):
0〜0:100%
火力:〈物〉100 **攻撃種別**:格闘
マニューバ、パンドラ:
《カーテンファイア》、《対地ミサイル:160%》
《格闘回避:70%》、《暗視》
装甲種別:物170 貫170 熱170 電50
戦意:HW
ドロップ品:
1〜4:特になし
5〜6:スクラップ(MHE、P107)×50
7〜8:電子パーツ(MHE、P107)×50
9〜0:20mmバルカンVK-20(MHE、P089)
解説:戦闘ヘリに手足が生えたようなフォルムの重コンバットシェル。決してアニメの中の万能メカニックではないが、その火力と装甲、そして心理的威圧感はあなどれないものがある。

重コンバットシェル(山岳猟兵型)

サイズ:3 **機動性**:C
アビリティ:
【STR】85 【REF】4
【DEX】10 【INT】5
【PER】15 【WIL】10
【SYM】5 【MV】15
【SUV】T/M/T **回避**:75%
火力:〈物〉200 **攻撃種別**:S
命中率(105㎜ライフル):
0〜50:120% 51〜200:110%
火力:〈物〉140 **攻撃種別**:B2/A4
命中率(30㎜機関砲):
0〜50:100% 51〜200:80%
マニューバ:
《バーストショット》、《カーテンファイア》
《暗視》
装甲種別:物100 貫100 熱100 心20
戦意:HW
ドロップ品:
1〜4:特になし
5〜6:30㎜機関砲弾丸(MHE、P089)
7〜9:電子パーツ×50(MHE、P107)
0:30㎜機関砲(MHE、P089)
解説:ニューブラジリア陸軍"ディアブロアームス"の中でも精鋭として知られるこの近衛騎兵連隊山岳猟兵旅団が使用する重コンバットシェル"オッソ"。山岳や密林で大型砲を運用できる本機は、たびたび北米軍を苦しめてきた。

重爆撃機

サイズ:6 **機動性**:B
アビリティ:
【STR】− 【REF】11
【DEX】− 【INT】22
【PER】22 【WIL】10
【SYM】5 【MV】300
【SUV】U/M/V **回避**:75%
命中率(パルスレーザー):
0〜200:120% 201〜500:100%
火力:〈光〉150 **攻撃種別**:A6
命中率(500ポンド爆弾):
0〜50:130%
火力:〈貫〉455/255(範)攻撃種別:S
マニューバ、パンドラ:
《暗視》、《飛行》、《電子防御:100%》
《DC:50》、《ステルス》
装甲種別:物100 光100 貫100 熱100
戦意:HW
ドロップ品:
0〜4:特になし
5〜6:スクラップ(MHE、P107)×300
7〜9:500ポンドスマート爆弾(P060)×2
0:20㎜パルスレーザー(P060)
解説:全翼型(機体全体が翼になっている)の大型ジェット爆撃機。こけ脅しにすぎないと思われていたこの種の戦略爆撃機によって都市無差別攻撃を行なったヴェーダの行為はタブーを破るものとして全世界に驚きをもって迎えられた。

戦闘バギー

サイズ:2 **機動性**:B
アビリティ:
【STR】− 【REF】9
【DEX】− 【INT】5
【PER】12 【WIL】−
【SYM】5 【MV】45
【SUV】O/E/R **回避**:60%
命中率(ロケットランチャー):
51〜200:50% 201〜500:20%
火力:〈貫〉355(固定) **攻撃種別**:S
命中率(5.56㎜機銃):
0〜20:100% 21〜50:70%
火力:〈物〉60 **攻撃種別**:A6
マニューバ、パンドラ:
《カーテンファイア》、《整地適応》
《DC:30》
装甲種別:物150 貫150 熱150
戦意:MW
ドロップ品:
1〜3:特になし
4〜6:L86ライトマシンガン(MHE、P086)
7〜8:スクラップ(MHE、P107)×50
9〜0:203㎜ロケットポッド(MHE、P091)×2
解説:戦闘バギーは本格的なAFVとしては頼りないが、不整地での取り回しのしやすさや最悪乗り捨て可能な安価さから、ハンターや傭兵、そしてバンデッドに愛好されている。

戦闘ホバークラフト

サイズ:1 **機動性**:A
アビリティ:
【STR】− 【REF】17
【DEX】− 【INT】6
【PER】10 【WIL】−
【SYM】5 【MV】100
【SUV】K/E/Q **回避**:80%
命中率(ロケットランチャー):
51〜200:50% 201〜500:20%
火力:〈貫〉355(固定) **攻撃種別**:S
命中率(12.7㎜機銃):
0〜20:90% 21〜100:80%
火力:〈物〉90 **攻撃種別**:A6
マニューバ、パンドラ:
《カーテンファイア》、《整地適応》
《水上適応》
装甲種別:物10 貫10 熱10
戦意:MW
ドロップ品:
1〜3:特になし
4〜6:スクラップ(MHE、P107)×50
7〜8:203㎜ロケットポッド(MHE、P091)
9〜0:ブローニングFN-HMG(MHE、P086)
解説:単座の高速戦闘メカニックである戦闘ホバーは、いわば地上を飛翔する戦闘機である。確かに武装や装甲には不安が残るが、それを補ってあまりある機動性と速度で、ハンターやバンデッドに愛されている。

装甲車

サイズ:3　**機動性**:B
アビリティ:
【STR】—　【REF】7
【DEX】—　【INT】13
【PER】8　【WIL】—
【SYM】5　【MV】90
【SUV】R／M／R　**回避**:100%
命中率(20㎜バルカン):
0~50:160%　51~200:120%
火力:〈物〉100　**攻撃種別**:A9
マニューバ、パンドラ:
《上面脆弱Ⅱ》、《DC:50》
《対地ミサイル:160%》
装甲種別:物200　光200　貫200　熱200
戦意:HW
ドロップ品:
1~4:スクラップ(MHE、P107)×20
5~7:レーション(MHE、P105)×50
8~0:AAMランチャー"パンジャブ"(MHE、P091)
解説:戦車ほど鈍重ではなく、ホバータンクより重装甲で強武装、かつ安価。歩兵や物資の輸送にも適した装甲車はMADメカニックの花形だ。アーミーやタウンはもちろん、ハンターチーム、そしてバンデッド。あらゆる人々が装甲車を愛好している。

ターレット

サイズ:0　**機動性**:C
アビリティ:
【STR】—　【REF】20
【DEX】—　【INT】2
【PER】10　【WIL】—
【SYM】—　【MV】—
【SUV】E／—／R　**回避**:0%
命中率(12.7㎜機銃):
0~20:100%　21~100:70%
火力:〈物〉90　**攻撃種別**:A6
マニューバ、パンドラ:
《暗視》、《カーテンファイア》
《バラージシュート》、《電子防御:50%》
装甲種別:物60　熱60
戦意:KL
ドロップ品:
1~3:特になし
4~6:電子パーツ(MHE、P107)×10
7~8:電子パーツ(MHE、P107)×15
9~0:ブローニングFN-HMG(MHE、P086)
解説:軍事基地の天井や壁などに備え付けられている無人ターレット。識別信号に反応しない対象に対して無差別に発砲する。移動こそ行なえないが、反応は早い。

第二世代型重コンバットシェル

サイズ:3　**機動性**:B
アビリティ:
【STR】100　【REF】12
【DEX】5　【INT】22
【PER】22　【WIL】—
【SYM】7　【MV】60
【SUV】N／M／N　**回避**:150%
命中率(105㎜ライフル):
0~50:170%　51~500:140%　501~1000:120%
火力:〈物〉250　**攻撃種別**:S
命中率(アイアンランス):
0~0:150%
火力:〈物〉190　**攻撃種別**:格闘
マニューバ、パンドラ:
《ブランディッシュ》、《対空ミサイル:190%》
《超幸運》×3、《電子防御:65%》
《ヘイムダル》、《ヘルモード》、《モイライ》
装甲種別:物100　光100　貫100　熱100
戦意:HW
ドロップ品:
1~3:電子パーツ(MHE、P107)×30
4~6:アイアンランス(P068)
7~8:パンドラの欠片(P084)
9~0:105㎜ロングライフル(MHE、P096)
解説:新型ダッシュローラーによって、これまでの重コンバットシェルの常識を覆す機動性を持つ第二世代型重コンバットシェル。エルメシオンが開発し、ヴェーダのエースパイロットによってテストされている。

中型戦車

サイズ:4　**機動性**:C
アビリティ:
【STR】—　【REF】4
【DEX】—　【INT】16
【PER】3　【WIL】—
【SYM】5　【MV】90
【SUV】T／M／P　**回避**:0%
命中率(120㎜キャノン):
0~50:60%　51~500:80%　501~1000:70%
火力:〈物〉260　**攻撃種別**:S
命中率(7.62㎜機銃):
0~20:100%　21~50:70%
火力:〈物〉70　**攻撃種別**:A5
マニューバ、パンドラ:
《カーテンファイア》、《上面脆弱Ⅰ》
《DC:60》、《暗視》
装甲種別:物200　貫200　熱200
戦意:HW
ドロップ品:
1~3:LMG32(MHE、P086)
4~6:スクラップ(MHE、P107)×200
7~9:スクラップ(MHE、P107)×400
0:120㎜キャノン(MHE、P089)
解説:旧世紀におけるMBT(主力戦車)。現在はコンバットシェルやホバータンクにその座を追われ、ほとんどが無人のAI戦車に転用されている。120㎜キャノンはサイズ1以下の対象を目標にできない。

ディーノPR-68V

サイズ:0　**機動性**:A
アビリティ:
【STR】25　【REF】29
【DEX】10　【INT】15
【PER】22　【WIL】—
【SYM】—　【MV】50
【SUV】J／—／T　**回避**:130%
命中率(レーザーガンユニット):
0~20:180%　21~100:160%
火力:〈光〉80　**攻撃種別**:B3
命中率(高周波ブレード):
0~0:80%
火力:〈物〉75　**攻撃種別**:格闘
マニューバ、パンドラ:
《暗視》、《格闘回避:80%》、《電子防御:100%》
《移動攻撃》、《バーストショット》
装甲種別:物50　光50　貫50　熱50
戦意:KL
ドロップ品:
1~3:特になし
4~6:電子パーツ(MHE、P107)×50
7~8:タイプC"プロレイザー"(MHE、P85)
9~0:高周波ブレード(MHE、P095)
解説:核融合発電所や都市中枢AIなどを護衛するために開発された超高性能ロボット。自我こそ備えていないが高度な判断力を持つ。外見は華奢な人間型だが、右手のレーザー、左手の高周波ブレード、背部の高機動バーニアによって圧倒的な戦闘力を誇る。

トレーラー

サイズ:4　**機動性**:B
アビリティ:
【STR】—　【REF】2
【DEX】—　【INT】8
【PER】8　【WIL】—
【SYM】5　【MV】40
【SUV】P／E／R　**回避**:80%
命中率(5.56㎜機銃):
0~20:120%　21~50:90%
火力:〈物〉60　**攻撃種別**:A6
マニューバ、パンドラ:
《上面脆弱Ⅱ》、《DC:40》、《整地適応》
装甲種別:物80　熱80
戦意:MW
ドロップ品:
1~4:スクラップ(MHE、P107)×20
5~7:生鮮食料品(MHE、P107)×500
8~9:電子パーツ(MHE、P107)×1,000
0:レアメタル(MHE、P107)×1,000
解説:トレーラーとカーゴが合体したもの。エネミーとしてはトレーラーとカーゴをひとつのエネミーとして扱う。輸送が目的だが、ギャングやポリスが道路をふさぐ目的で使うことがある(その場合、ドロップ品はすべて数量同じでスクラップとなる)。

ハイウェイパトロール

サイズ:0　**機動性**:B
アビリティ:
【STR】12　【REF】17
【DEX】8　【INT】10
【PER】16　【WIL】—
【SYM】5　【MV】80
【SUV】H／E／G　**回避**:80%
命中率(ショットガン):
0~5:120%
火力:〈物〉95/55(固定)　**攻撃種別**:S
マニューバ、パンドラ:
《バーンナウト》、《回避機動》、《整地適応》
装甲種別:物30　光30
戦意:MW
ドロップ品:
1~3:特になし
4~6:スクラップ(MHE、P107)×20
7~8:MPAS(MHE、P084)
9~0:サラマンダー(MHE、P129)
解説:メガ=シティの高速道路網は、旧世紀の小国家に匹敵する広さを持つ。ハイウェイパトロールはその警備隊で、他のポリスに比べて士気も装備も優秀だ。対テロ部隊の場合、《対地ミサイル:80%》が追加される。チェイス時には〈地上車操縦〉80%を持つものとする。

バトルトレーラー

サイズ:6　**機動性**:C
アビリティ:
【STR】—　【REF】3
【DEX】—　【INT】10
【PER】8　【WIL】—
【SYM】5　【MV】45
【SUV】H／U／G　**回避**:0%
命中率(ビームキャノン):
0~200:140%　201~1000:120%
火力:〈光〉170　**攻撃種別**:B3
マニューバ、パンドラ:
《バーストショット》、《上面脆弱Ⅰ》
《二回攻撃》、《対空ミサイル:190%》
《対地ミサイル:180%》、《DC:80》
装甲種別:物300　光300　貫300　熱300
戦意:HW
ドロップ品:
1~3:レーション(MHE、P107)×20
4~6:レーション(MHE、P107)×200
7~9:ATMランチャー(MHE、P091)×5
0:30㎜ビームキャノン(MHE、P092)
解説:小型陸上戦艦とも言うべき巨大なトレーラー。その偉容は見る者を驚嘆させずにはおかない。カーゴ部分はそのすべてが装甲砲座であり、全方向に向かって無数の砲撃を繰り返す。

フォレストガード・サラセニア

サイズ:3　**機動性**:A
アビリティ:
【STR】15　【REF】50
【DEX】10　【INT】22
【PER】50　【WIL】—
【SYM】—　【MV】40
【SUV】O／—／T　**回避**:180%
命中率(20㎜重装備機関砲):
0~20:140%　21~100:120%
火力:〈物〉110　**攻撃種別**:A9
マニューバ:
《カーテンファイア》、《バラージシュート》
《ステルス》、《電子防御:180%》
装甲種別:物150　光150　熱150
戦意:KL
ドロップ品:
1~2:特になし
3~6:スクラップ(MHE、P107)×50
7~8:電子パーツ(MHE、P107)×50
9~0:電子パーツ(MHE、P107)×100
解説:ニューブラジリアの自然保護部隊、すなわち中南米の森林資源独占を目的としたアーミーであるアマゾニアグラシオンの暗殺用ロボット。無頭の人間型で、四本の足にそれぞれダッシュローラーを備える。いわば無人アクトポッドともいうべき兵器で、森林における早期警戒を担当する。

フォレストガード・ドリアード

サイズ:3　**機動性**:B
アビリティ:
【STR】5　【REF】18
【DEX】20　【INT】20
【PER】25　【WIL】—
【SYM】—　【MV】40
【SUV】T／—／T　**回避**:100%
命中率(パルスレーザー):
0~50:180%　51~200:130%
火力:〈光〉80　**攻撃種別**:A9
マニューバ:
《カーテンファイア》、《バラージシュート》
《対地ミサイル:200%》、《ステルス》
《DC:50》、《電子防御:100%》
装甲種別:物90　光90　貫90　熱90
戦意:KL
ドロップ品:
1~2:特になし
3~6:スクラップ(MHE、P107)×50
7~8:電子パーツ(MHE、P107)×100
9~0:レーザーユニット(ENC10、$10,000)
解説:自然森林を保護するために国際条約で数十年前に配備された殺人ロボット。自己修復、自己進化が可能なためその実態は今や誰にもわからない。円盤形のボディから三本の細い足が伸びたデザインをしている。森を犯すものすべてに無差別攻撃を行なう。

フォレストガード・バクテリオ

サイズ:3　**機動性**:B
アビリティ:
【STR】40　【REF】22
【DEX】5　【INT】15
【PER】18　【WIL】—
【SYM】—　【MV】40
【SUV】M／—／T　**回避**:100%
命中率(レーザーマシンガン):
0~50:150%　51~200:100%
火力:〈光〉80　**攻撃種別**:A9
命中率(大型チェインソー):
0~20:100%
火力:〈物〉120　**攻撃種別**:格闘
マニューバ:
《カーテンファイア》、《電子防御:150%》
《格闘回避:100%》
装甲種別:物200　光200　熱200　電50
戦意:KL
ドロップ品:
1~2:特になし
3~6:スクラップ(MHE、P107)×25
7~8:周辺地形データ(MEM10、$5,000)
9~0:レーザーユニット(ENC10、$10,000)
解説:アマゾニアグラシオンの山岳戦闘用フォレストガード"バロメッツ"の後継機。。バクテリオファージのような形状で頭頂高6mほど。単眼カメラやレーザー銃などを装備し、人間や軽車両も襲う。森林とニューブラジリアの権益を侵すものには容赦しない。

フォレストガード・ラフレシア

サイズ:3　**機動性**:A
アビリティ:
【STR】—　【REF】50
【DEX】—　【INT】18
【PER】25　【WIL】—
【SYM】—　【MV】40
【SUV】O／—／T　**回避**:180%
命中率(フレシェットガトリング):
0~50:180%　51~200:120%
火力:〈物〉140　**攻撃種別**:A9
命中率(高精度レーザー砲):
0~500:160%　501~1000:140%
火力:〈光〉300　**攻撃種別**:S
マニューバ:
《カーテンファイア》、《バラージシュート》
《ステルス》、《電子防御:180%》、《水上適応》
《対空ミサイル:250%》、《必殺》
装甲種別:物200　貫200　光200　熱200
戦意:KL
ドロップ品:
1~2:特になし
3~6:スクラップ(MHE、P107)×150
7~8:電子パーツ(MHE、P107)×150
9~0:電子パーツ(MHE、P107)×300
解説:アマゾニアグラシオンの大型フォレストガード。ホバーで河川部を移動し、"サラセニア"の発見した敵を駆逐する。フレシェットガトリングは水中の目標にも使用可能。

砲台

サイズ:3　**機動性**:C
アビリティ:
【STR】−　【REF】12
【DEX】−　【INT】8
【PER】6　【WIL】−
【SYM】−　【MV】−
【SUV】0／−／T　**回避**:0%
命中率(連装155㎜キャノン):
0〜200:60%　201〜1000:80%
火力:〈物〉300　**攻撃種別**:B3
命中率(5.56㎜機銃):
0〜20:100%　21〜50:70%
火力:〈物〉60　**攻撃種別**:A6
マニューバ、パンドラ:
《暗視》、《電子防御:50%》
《カーテンファイア》、《バーストショット》
装甲種別:物150　光100　貫100　熱150
戦意:MO
ドロップ品:
1〜3:特になし
4〜6:155㎜キャノン予備弾(MHE、P90)×2
7〜8:155㎜キャノン予備弾(MHE、P90)×2
9〜0:155㎜キャノン(MHE、P090)
解説:陸上戦艦や要塞の砲台。大口径の砲を備え、装甲と機関銃で防護されている。連装155㎜キャノンはサイズ1以下の対象を目標に出来ない。

ポケットタンク

サイズ:2　**機動性**:A
アビリティ:
【STR】−　【REF】16
【DEX】−　【INT】8
【PER】8　【WIL】−
【SYM】5　【MV】60
【SUV】R／M／S　**回避**:70%
命中率(55㎜オートキャノン):
51〜200:90%　201〜1000:70%
火力:〈物〉150　**攻撃種別**:B2/A4
命中率(5.56㎜機銃):
0〜20:120%　21〜50:90%
火力:〈物〉60　**攻撃種別**:A6
マニューバ、パンドラ:
《カーテンファイア》、《バーストショット》
装甲種別:物60　光60　貫60　熱60
戦意:HW
ドロップ品:
1〜3:特になし
4〜6:L86ライトマシンガン(MHE、P086)
7〜9:スクラップ(MHE、P107)×30
0:55㎜オートキャノン(MHE、P089)
解説:戦闘ポッドに高機動クロウラーがついた市街戦用メカニック。装甲も火力も本物の戦車にははるかに及ばないが、コンバットシェルすらしのぐ高機動で奇襲をかけるいぶし銀の兵器である。

ホバータンク

サイズ:3　**機動性**:A
アビリティ:
【STR】−　【REF】15
【DEX】−　【INT】16
【PER】12　【WIL】−
【SYM】5　【MV】90
【SUV】S／M／S　**回避**:70%
命中率(30㎜レールガン):
0〜200:100%　201〜500:80%
火力:〈物〉140　**攻撃種別**:S
命中率(7.62㎜機銃):
0〜20:100%　21〜50:70%
火力:〈物〉70　**攻撃種別**:A5
マニューバ、パンドラ:
《カーテンファイア》、《整地適応》、《水上適応》
《DC:30》、《超高初速射撃》、《上面脆弱Ⅰ》
装甲種別:物140　光140　貫140　熱140
戦意:HW
ドロップ品:
1〜3:特になし
4〜6:LMG32(MHE、P086)
7〜9:スクラップ(MHE、P107)×200
0:30㎜レールガン(MHE、P090)
解説:重装甲、大火力、渡河性能、高機動。ホバータンクはカタストロフ後の戦場の王者である。特に無人化されAIによって操縦される無人ホバータンクはメガ=シティ陸軍の主力であると言えるだろう。

ミサイル駆逐艦

サイズ:7　**機動性**:C
アビリティ:
【STR】−　【REF】5
【DEX】−　【INT】22
【PER】10　【WIL】10
【SYM】3　【MV】30
【SUV】W／V／U　**回避**:100%
命中率(105㎜自動砲):
0〜200:70%　201〜1000:60%
火力:〈物〉300　**攻撃種別**:S
命中率(10㎜レーザーバルカン):
0〜200:170%　201〜1000:130%
火力:〈光〉120　**攻撃種別**:A9
マニューバ、パンドラ:
《カーテンファイア》、《電子防御:150%》
《暗視》、《水上適応》、《DC:100》
《対空ミサイル:200%》、《上面脆弱Ⅰ》
装甲種別:物200　貫200　光200　熱200
戦意:HW
ドロップ品:
0〜6:特になし
7〜9:105㎜キャノン(MHE、P089)
0:10㎜パルスレーザー(MHE、P092)
解説:一般的なミサイル駆逐艦。羽振りのいいバッカニアーズやヴェーダが使用する。長距離巡航ミサイルを装備しているが、これは都市・要塞攻撃用のためデータとしては取り扱わない。

モーターボート

サイズ:2　**機動性**:A
アビリティ:
【STR】−　【REF】16
【DEX】−　【INT】7
【PER】16　【WIL】−
【SYM】4　【MV】75
【SUV】K／E／K　**回避**:75%
命中率(アサルトライフル):
0〜20:75%　21〜100:50%
火力:〈物〉70　**攻撃種別**:S/B2/A3
マニューバ、パンドラ:
《カーテンファイア》、《バーストショット》
《対地ミサイル:120%》、《水上適応》
装甲種別:物50　熱50
戦意:MW
ドロップ品:
1〜3:特になし
4〜6:スクラップ(MHE、P107)×30
7〜8:AD-47(MHE、P063)×2
9〜0:電子パーツ(MHE、P107)×50
解説:上陸任務や河川襲撃に使用される小型のモーターボート。海兵隊や海賊に愛用されている。ミサイルやアサルトライフルは乗員が携行して射撃しているのを表現している。

リトルジョンⅡ

サイズ:0　**機動性**:A
アビリティ:
【STR】20　【REF】16
【DEX】5　【INT】10
【PER】10　【WIL】−
【SYM】−　【MV】40
【SUV】0／−／K　**回避**:60%
命中率(テイザー):
0〜5:60%
火力:〈熱〉100(スタン)　**攻撃種別**:S
マニューバ、パンドラ:
《電子防御:60%》、《水上適応》
装甲種別:物80　熱80
戦意:MO
ドロップ品:
1〜3:特になし
4〜6:スクラップ(MHE、P107)×10
7〜8:電子パーツ(MHE、P107)×15
9〜0:重要なデータ(MEM25、$1,500)
解説:円柱状の胴体と、UFOのようなホバースカートを持つサン=アンジェルス制式ポリスロボット。胴体から触手状のマニピュレーターを伸ばして作業を行なうこともできる。ホバー走行可能なため機動性が高いのが売り物だが、見た目はまるで宇宙人の侵略機械と不評。

SCENARIO SECTION

ご注意！

■GM以外は読まないこと

ここから先は、シナリオが書いてあります。もしあなたがプレイヤーをする場合、事前にその内容を読んでしまうとゲームを楽しめない場合があります。あなたがGMをしないのであれば、絶対に読まないでください

■インターネット上での取り扱い

あなたがこのシナリオをGMとして、あるいはプレイヤーとしてプレイしたあとで、その内容をそのプレイに参加していない人に語る場合にネタばれにならないように注意してください。特にインターネットなどの公開された場での取り扱いにはご注意ください。

シナリオ：Rising from Wasteland

このシナリオは本書で追加された要素を最大限に活用して作成されている。熟練したGMとプレイヤーへの、歯ごたえのある挑戦となるだろう。

プリプレイ

シナリオ・データ

プレイヤー：3～5人
PCのランク：E～C
プレイ時間：8～10時間

シナリオ背景

かつて、世界を席巻した巨大帝国"アメリカ合衆国"。だが、度重なる災害と戦乱によって滅び、今やその名を思い出す者はいない。

だが、その栄光を忘れていないものたちがいた。バベル期に国家復活を願ってコールドスリープに入った特殊部隊、"ライズアゲイン"だ。彼らは地上の汚染が許容レベルに戻ったことを知り、活動を再開した。そして地上が合衆国に従わないアリストとイミグラントに支配されていることに激怒した。彼らは合衆国の覇権を取り戻すべく、ヴェーダにロストテクノロジーを供与すると見せてパンドラの技術を入手、活動を開始した。

"ライズアゲイン"の切り札は、軌道上に浮かぶ宇宙要塞"グランブラザー"。軌道を覆うデブリの海をものともせず、逆にそれを取り込んで進化を続ける巨大レーザー砲だ。軌道が封鎖された今、"グランブラザー"を地上、そして月から破壊する術はない。"ライズアゲイン"はふたたび地上を支配できるはずだった。

だが、彼らは起動キーを手に入れられなかった。メンバーのひとり、ピーター・ローズウッドが数十年前にコールドスリープから目覚め、メガ＝シティに与してその起動キーを封印していたからだ。これを知った"ライズアゲイン"はピーターを殺し、起動キーの一部を手に入れ、メキシコに隠された秘密基地"マルスドラグーン"からのコントロールで"グランブラザー"を復活させようとする。

残されたピーターの養女、キャサリンは義理の兄であるザ・バトラー（P182）を頼り、グランブラザー復活を阻止するため、"マルスドラグーン"の在処を探してハンターチームを雇用する。

"グランブラザー"復活までの猶予は一ヶ月。一ヶ月以内にPCたちが"マルスドラグーン"の位置を探し出し、復活を阻止することでシナリオは終了となる。

セッショントレーラー

かつて、ひとつの国があった。

地球全土に覇を唱えた巨大な帝国、"アメリカ合衆国"。だが、今はその名を忘れ去られて久しい。

しかし、その栄光を忘れていない人々がいた。"ライズアゲイン"と名乗る亡霊たちはコールドスリープの闇から目覚め、最終兵器"グランブラザー"による世界征服へと乗り出した。

その野望を阻止するため、ひとりの少女はハンターたちとともに、大陸を横断する長い長い旅に出る。

"グランブラザー"の完全復活まであと推定48日。その間にハンターたちは、"グランブラザー"のコントロール施設である秘密基地"マルスドラグーン"を発見しなければならない。

メタルヘッドエクストリーム「Rising from Wasteland」

未来の物語は、キミたちに託された。

キャラクター作成

セッショントレーラーを読み上げた後、コピーしたカンパニーハンドアウトをプレイヤーに提示すること。

今回、PCのひとりには、ハンターユニオン内部査察部に所属するアンダーカバーであるという設定がつく。かならずプレイヤーに解説すること。

クイックスタート

今回のシナリオでは、以下のサンプルキャラクターをクイックスタートで使用することを推奨する。

PC①:企業の番犬(P008)
PC②:荒野のトラッカー(P016)
PC③:人類の友(P010)
PC④:妖精の射手(P012)
PC⑤:雷鳴の龍王(P014)

コンストラクション

コンストラクションでキャラクターを作成する場合は、以下の点に気をつけること。また、クイックスタートで指定されたのと同じクラスの者がいることが望ましい。

また、本シナリオではツアーモードルールとシチュエーションルールを導入するため、十分な食料と交易品を詰めるだけの余裕がメカニックにあることが望ましいし、さまざまな悪環境への備えがあった方がよいだろう。

- PCにユニオン内務監察部所属のアンダーカバーがいるか?
- 全員+キャサリンが乗れるメカニックはあるか?
- 電子防御能力を持つネットライナーはいるか?
- マスコンバット時に十分な戦力はあるか?

レギュレーション

本シナリオでは、新規に追加されたツアーモードルールとシチュエーションルールを使用することを前提としている。

GMは上記のルールをあらかじめ読み、どこに何が記載されているかを把握しておくこと。

また、ツアーモードルールを使用する都合上、本シナリオのセッションは長くなりがちだ。そのため、セッションを一時中断する手段として、以下の方法を提示する。

セッションの中断

本シナリオは非常に長期に及ぶ。そのため、1回のプレイではセッションが終了しないことが考えられる。その場合の処理について記述する。

基本的に推奨するのが、メガ=シティやタウンに到着し、そこでの一連のイベントやシーンが終了した時点で、セッションを一時セーブすることである。これは、日を改めてプレイを再開する際に、どこまで進んだかが分からなくなってしまうことを防ぐためだ。

セーブの際は、それまでの処理を反映したキャ

カンパニーハンドアウト

依頼人/組織

ザ・バトラー/ハンターユニオン

ミッション概要

キャサリン・ローズウッドによる彼女の養父、ピーター・ローズウッドの遺産の発見と発掘、および道中の護衛。

遺産発見までの猶予は48日。48日以内に遺産を発見できなかった場合、致命的結果が訪れる。

予測される障害

ピーター・ローズウッドを殺害したヴェーダ・ハンター“アンクル・サム”および、これに同調する正体不明のテロ組織“ライズアゲイン”。

旅を妨害するバンデット、ミュータントなど。

また、北米大陸中を旅することになるため、各種の気象異常や地形、バンデット、ミュータントなども旅の障害となる。

与えられる支援

特になし

留意事項

本依頼の最大の目的は、キャサリンの護衛にある。このため、例えピーターの遺産を発見しても、キャサリンが死亡すれば、依頼内容の達成とはならない。

報酬

カンパニー全体で$200,000。経費はこれに含まれ、前金として$50,000、ミッション完了後に残り$150,000が支払われる。

また、入手アイテムの売却益は、ハンターの収入とし、道中の交易の利益および戦利品もそれに準ずる。

本ミッションを完遂した場合、Bクラス査定において、「④メガ=シティやタウンの存亡がかかった大事件を解決したことがある」をクリアしているものと認定する。

別のハンターチーム
本シナリオとは関係しない。キャサリンを気づかれずにPCたちの事務所に送るまでが彼らのミッションである。

アリシア・ワグナー
かつて現役のハンターだったころ、ザ・バトラーが遺体の回収ミッションに携わったことがある伝説の歌手。今でも時折、ネットワークで曲が流れることがある。サビは「出逢うすべての人を愛しなさい」。

ラクターシート、メカニックシート、ターミナルシート、ビジネスシートをGMに預けること。GMはこれらのシートとセッションシートを紛失しないように厳重に管理すること。

また、中断の際に次回のプレイの日程を可能な限り決定するのが望ましい。もし日程をその場で決定できない場合は、日程の決定方法とプレイヤーへの連絡方法だけでも決めておくとよい。

プレイを再開する場合、GMはプレイヤーから預かったシート類を返却し、セーブした地点からセッションを開始すればよい。

あるいは、セーブの際に一旦セッションを完全に終了させるというやり方もある。この場合、経験点の算出や支出の計算、ラックポイントの回復など、セッション終了時に行なう処理を行ない、再開地点から新しくセッションを開始する、という形になる。もちろん、言うまでもないが「セッションの目的を果たした」経験点は得られない。

オープニングフェイズ

シーン1：任務通達

シーンプレイヤー：PC①

◆解説

PCたちがザ・バトラー（P182）から依頼を受けるシーン。

▼描写

テキサナ、ラファイエットエリアの小さなバー。客は、キミたちとその初老の男しかいない。

仕立てのよいスーツを着た、人種も国籍も不明の男。一見すればただのビジネスマンにしか見えない男。

男の名を、キミは知らない。ただ、PC①からは"バトラー"とだけ呼ばれている。ユニオンの秘密査察官であるPC①の上司であり、かつて最強の"グランドマスター"と呼ばれた男であることを知っていれば、十分だ。

▼セリフ：ザ・バトラー

「結論から言う。お前たちに依頼を斡旋した。私からだ」

「任務は護衛、期間は48日。単純な仕事だ。お前たちが上手くやらなければ、世界が滅びる」

「拒否は出来ない。お前たちがハンターとして



やっていくなら、ベストな選択だ」
「護衛対象の名はキャサリン・ローズウッド。私の妹だ」
「何が疑問だ？ 私にも家族くらいはいる。もっとも、義理の妹だがな」
「彼女と私は、ある篤志家に育てられた。篤志家の名は、ピーター・ローズウッド。旧合衆国政府、最後の大統領補佐官だった男だ」
「ローズウッドは二日前に爆弾テロで死亡した。実行犯はヴェーダのBランクハスラー、“アンクル・サム”。だが、この男にはヴェーダからチェイサーがかかっている。裏は取った。パンドラは使えるが、ヴェーダではない。そういう男だ。むろん、きわめて危険だ」
「ローズウッドの自宅のサーバー、屋敷の記録。根こそぎ抜き出された。だが、死の直前、ローズウッドはキャサリンに遺言の鍵を託したらしい。一ヶ月半以内にその遺言を執行しなければ、世界が滅ぶと」
「彼は決して冗談を言わない男だった。そして、彼の立場を考えれば、実際に危機である、と考えるのが妥当だろう」
「アンクル・サムがキャサリンの存在に気づいているかどうかはわからない。ローズウッドの養子は数多いから、たどりつくには時間が必要なはずだ」
「だが、いずれは看破される。どこのメガ＝シティでも、完全に安全とは言えない。お前たちと同行するのが妥当だ」
「この事件についての情報は極力隠蔽せねばならない。メガコーポにも、ヴェーダにも。世界を揺るがすとあれば、その情報が漏洩すること自体が危機を招く」
「そのため、注意を引きやすい高ランクのハンターではダメだ。信頼できるプロで、しかも私の選んだチームでなければならない。つまり、お前たちだ」
「私も以後、お前たちと緊急事態でない限り連絡は取らない。ユニオンからの助力は、PC①の職権の及ぶ範囲でのみ可能である、と考えてもらいたい」
「詳細はキャサリンに聞け。お前たちの事務所に到着するはずだ。そこまでの護衛は、別のハンターチームに依頼してある。定時連絡は3分おきだが、問題は起きていない」
「緊急時の連絡コードは“Good Night Baby”。それで私に直接回線がつながる」
（“Good Night Baby”の由来を聞かれた）「昔、アリシア・ワグナーという歌手の歌っていた歌だ。まだアメリカがあったころのな。意味はない。強いて言えば、私の感傷だ」

◆結末

バトラーとの会話を終えたらシーンを終了すること。

シーン2：依頼主の少女

◆解説

PCがキャサリンから依頼を受けるシーン。全員登場。

依頼内容は、祖父の遺産の捜索と、キャサリンの護衛である。改めてカンパニーハンドアウトをPCたちに提示するとよいだろう。

▼描写

キャサリン・ローズウッドと名乗る金髪の女性がテキサナにあるキミたちの事務所を訪れたのは、事務所に戻ってすぐのことだった。バトラーの計算は完璧だ。

豊かな金髪をしたその女性は、ゆっくりと頭を下げた。
「本日は、お時間を取っていただきありがとうございます。キャサリン・ローズウッドです。義兄の紹介で、こちらに来るように言われました」

▼セリフ：キャサリン

「……私は、義父の、ピーターの最後の養女でした。10年前の月面との戦争で家族を失い、引き取られたんです。私の曾祖父が、義父の恩人だということでした」



キャサリン・ローズウッド
年齢：16　性別：女
テキサナの篤志家、ピーター・ローズウッドの義理の娘で、月面紛争で身寄りを亡くしたことから養女として面倒を見られている。ニューオリンズの寄宿制女子高に通っている。
一人称は「私」、二人称は「名前＋さん」または「あなた」。言葉づかいは丁寧だが、好奇心旺盛。寄宿舎暮らしを逃れて外に出られることをちょっぴり喜んでいるが、そう思う自分にわずかな罪悪感を覚えてもいる。

シーン2：50日
　ピーターが旧知の仲であるアンクル・サムの実力と自分のセキュリティから割り出した数字。依頼の48日は、ピーターの死からPCたちに依頼するまでのタイムラグを計算にいれたものである。

「義父は人付き合いを断って、ロボット以外の家族を屋敷においていませんでした」
「私のいる寄宿舎に、義父から手紙――ええ、紙の手紙が届いたんです。義父はハッキングを極度に恐れて、重要な連絡はいつも、ハンターを使って手紙で配達させていました」
「手紙には、自分に何かあれば、アラスカの研究所に赴くように、とありました。このあたりです」(ヘクスナンバー1408をプレイヤーに示すこと)
「研究所の扉は、私のバイオメトリクスによって開く、と。そして、祖父が死んだらザ・バトラー氏を頼り、50日以内に研究所に残された遺言をつつがなく実行し、遺産を手に入れるように、と」
「遺産がなんなのかはわかりません。ですが、義父を殺したアンクル・サムとその一党は、それをほしがっているのだ、と感じます。そして、彼らに遺産がわたれば、義父の恐れていた何かが訪れるだろうことも」
「祖父が書き残したところでは、自分が殺されたなら、残されたデータから彼らが遺産の位置を割り出すには50日程度かかるだろう、と。おそらく、祖父は襲撃者の正体を知っていたのでしょう」
「手紙は焼き捨てました。灰は祖父の指示通り小分けにして水道に流しましたから、回収して手紙を解析することはできないと思います」
「前金は義兄から振り込まれているはずです。よろしくお願いします。48日以内に事件さえ解決していただければ、その過程については申し上げることはありません」

◆結末
　PCたちがキャサリンとともに出発したらシーンを終了すること。

ミドルフェイズ

シーン3：出発進行！

シーンプレイヤー：PC②

◆解説
　事前準備と、テキサナを出発するシーン。今回はツアーモードルールを使用するため、特に食料と燃料についてはしっかりと確認するようプレイヤーにうながすこと。
　また、キャサリンやピーターについて調べることも可能である。それぞれ判定を行ない、成功すると以下の情報が判明する。なお、これらの情報は出発した後でも調査可能である。

キャサリン・ローズウッド
(〈アクセス〉SR1)
　年齢16歳。テキサナの篤志家、ピーター・ローズウッドの義理の娘で、月面紛争で身寄りを亡くしたことから養女として面倒を見られている。ニューオリンズの寄宿制女子高に通っている。
　ネットワーク上の記録では、現在も通学していることになっている(ザ・バトラーの《アンタッチャブル》の効果による)。

ピーター・ローズウッド
(〈アクセス〉SR1/2〈ゴシップ〉SR1)
　昨日爆弾テロによって死亡した高名な篤志家。高度な延命措置を施しており、百年以上生きていたとされるが、それ以前の経歴は不明。合衆国の要人であったという。
　極端に用心深い人物で、ここ十年ほどは屋敷から出ることさえなかった。屋敷自体も炎上してしまったため、私生活は完全に謎に包まれている。

アンクル・サム
(〈ゴシップ〉SR1/4)
　ヴェーダのBクラスハスラー。目鼻のない特殊な義体をインストールしており、皮肉げな笑みを浮かべている男。チームを組まず、単身でさまざまなミッションをこなしてきた。遂行率



ピーター・ローズウッド
年齢：？歳　性別：男
　昨日爆弾テロによって死亡した高名な篤志家。高度な延命措置を施しており、百年以上生きていた。元合衆国大統領補佐官(当時の名は、ジム・ゴードン・サムウェイ)で、メガ=コーポに支配権を譲渡した人物。
　宇宙要塞"グランブラザー"の封印を当時の大統領に託され、その護り人として余生を送っていた。

は高く、きわめて有能。

現在はヴェーダから脱走し、追跡されている。脱走の理由は不明だがテロリストと結んでいたのではないか、という噂。ピーター・ローズウッド殺害犯行現場に、彼の姿が映っていた。ローズウッドを殺害する指令および依頼はなかったため、これが彼がテロリストと結んで行なった行為と見て間違いないようだ。

▼描写

いよいよ、テキサナから旅立つときが来た。目指すははるかアラスカ。長い旅の始まりだ。

▼セリフ:キャサリン

「長い旅になると思いますが、なるべくご面倒をおかけしないようにします。がんばりますっ!」

「あぶないことが起きたら……あの、隠れていますから。みなさんが、守ってくださるって信じてます」

◆結末

PCたちが出発したらシーン終了。

移動

ここから、ツアーモードルールを使用した移動になる。特定のポイントや日数が経過した時点でイベントが発動し、シーンが開始することがある。イベントの発動条件については各シーンの解説文に記載しているため、あらかじめ確認しておくこと。

また、本筋となるイベントとは関係のないサブイベントをP238～P241に用意してある。GMが望むなら、それらのサブイベントを起こしてもよい。もちろん、サブイベントを自作して、さらに増やしてもよいし、サブイベントをシナリオフックのように利用して、一本のシナリオとして遊んでもよいものとする。キャサリンはサブイベントに干渉することそのものは、PCの判断に任せる。

もちろん、このサブイベントは本シナリオ以外で使用しても構わないし、本シナリオで連続性のあるサブイベントを起こした場合、別のセッションでその続きを満たしてもよい。

シーン4:顔なき襲撃者

シーンプレイヤー:PC④

発生条件:テキサナを出発して6回目のランダム遭遇

◆解説

ライズアゲインによる、キャサリン確保のための襲撃が行なわれるシーン。このシーンは、テキサナを出発して6回目のランダム遭遇における"任意のイベントを起こす"結果によるものとする。ただし、何らかの理由でその前にアラスカに登場する場合は、先に発生させること。

PCたちは特に宣言がない場合、移動用のメカニックに搭乗しているものとする(武装は準備していてもよい)。全員に【PER】のSR1を行なわせ、全員が失敗した場合、敵の不意打ちを受ける。

PCたちが搭乗するメカニックから50mの距離にインファントリー(P200)が6体とミサイラー(P203)が2体、巨大戦車(P217)が1輛配置される。さらに500m離れたところにVTOL戦闘攻撃機(P215)が2機いる。加えて、電子意識体として、ヴェーダ・ネットライナー(P200)と護法輪(P204)が登場する。

▼描写

アラスカへの道中。キミたちは謎めいた軍隊の襲撃を受けた。星のエンブレム、奇妙に古めかしい装備。流れてくる、合衆国の軍歌。

装備、統率の取れた動き、どれを見てもただのバンデッドとは思えない。そして、彼らの行動には明らかにキミたちを排除しようという意志が見受けられた。

▼セリフ:ライズアゲイン兵

「我々はアメリカ合衆国陸軍、第13独立特殊作戦軍である。お前たちは偉大なる合衆国への反逆者だ」

「憲法は無期限に停止され、戒厳令が敷かれている。武装を解除し、我々に従え! そして、キャ



アンクル・サム

年齢:?歳　性別:男

元アメリカ副大統領(当時の名はジョナサン・ラファエル)。コールドスリープから目覚めた後、変わり果てた世界に絶望し、それを見ないために目のない義体にインストールし、名を捨てた。

カンに触る高笑いと、「どっちでも同じだな」というセリフが癖。

シーン4:敵戦力の調整

PCが3名の場合、VTOL戦闘攻撃機を登場させないこと。

シーン4:ヴェーダ・ネットライナー

アンクル・サム同様、ヴェーダに潜入していたライズアゲインの構成員である。

シーン4:ライズアゲイン兵を尋問する

彼らはコーテクスボムを埋め込まれており、戦闘不能になると即座に作動する。したがって尋問はできない。

サリン・ローズウッドを引き渡すのだ！」
（倒された）「ライズアゲインに栄光あれ！　合衆国ばんざい！」

▼セリフ：キャサリン

「軍歌……？　合衆国……？」
「この人たち、一体何を言っているの!?」

◆結末

敵をすべて倒して、ドロップ品などを回収したらシーンを終了する。

シーン5：暗躍者たちの影

シーンプレイヤー：PC④
発生条件：シーン4の直後

◆解説

“アンクル・サム”がPCたちの前にメッセージを残すシーン。

▼描写

“ライズアゲイン”を名乗った襲撃者たちは倒れた。その瞬間、巨大戦車の上に、ひどく芝居がかった身振りの男のホログラムが浮かび上がった。バトラーから回された資料にあった男。アンクル・サムだ。

▼セリフ：アンクル・サム

「メガ＝シティのアリストどもの犬にしては、たいしたものじゃないか。初めまして、私がアンクル・サムだ。それとも、もしかしたら薄汚い荒野に住んでいるイミグラントの飼い犬かな？
まあ、どちらにせよ犬だから同じようなものだな！　ハハハハハハ！」
「ピーターが遺産を託したのがこんな小娘だとは思わなかったよ。おかげで大分無関係なピーターの養い子を殺してしまったよ。おや、そこのお嬢さんには兄上や姉君にあたるのかな？ハハハハハハ、まあ、キミもすぐそこに行くのだから同じようなものだな！」
「キミたちが何をしようとしているかは知らないが、我々“ライズアゲイン”はすでに“マルスドラグーン”を手に入れた。解析には骨が折れるが、それも時間の問題ということだ。だからキミたちは安心して死んでくれていいんだ」
「私たちの組織はどこにでもいる。ハハハハハハ！」

◆結末

会話を終えるか攻撃された場合、アンクル・サムは退場する。シーン終了。

シーン5：ピーターの養い子
特に名前は設定しないが、ザ・バトラーやキャサリンにとっては義理の兄弟姉妹にあたる。アンクル・サムはピーターの関係者を無差別に殺して、そこから情報を得ようとしているのだ。

シーン6：グランブラザーの位置
グランブラザーは位置を変えており、さらにデブリ帯によって月からも地球からも狙うことができない。このことはプレイヤーに解説してよい。

シーン6：研究所の遺産
PCたちは研究所に使えるものがないか、と考えるかもしれない。その場合、PC全員に〈鑑定〉SR1を行なわせること。一番大きかった達成値と同数の電子パーツを手に入れることが出来る。クリティカルの場合、達成値を2倍に計算する。

シーン6：氷原の奥に眠るもの

シーンプレイヤー：PC①
発生条件：ヘクス1408への到着

◆解説1

研究所の存在するヘクス（1408）に侵入し、〈土地カン〉のSR1/2に成功すると発生するシーン。失敗した場合、ランダム遭遇の処理を行なう。移動せずに同じヘクスにとどまることで、は再試行が可能である。

判定に成功すると、ピーターの手紙に指示された研究所の入り口が判明する。

▼描写1

ピーターの残した情報に従い、キミたちはアラスカの氷原へとたどりついた。見渡す限り、雪景色が続いている。座標はここで間違いなさそうだが、見つけるには大分骨が折れそうだ。

◆解説2

判定に成功すると、地下に設けられた研究所へ入ることができる。内部にはメカニックのサイズにかかわらずメカニックごと侵入できる。

▼描写2

キャサリンの身体情報を読み取って、研究所の巨大な扉が開いていく。扉には、かすれた文字で、「アメリカ陸軍研究施設」とあった。

研究所の中の設備はほとんど年月によって朽ち果てていたが、中央に置かれたホログラム設備だけは新しく保たれており、キミたちが入ってくるとオーバーオールを着た老人の姿を映し出した。

▼セリフ：ピーターの立体映像

「……キャサリン。この映像が見えているということは、私は死んでいるのだね。それも、安らかな死ではなかった、ということだろう」
「はるか昔のことだ。地球は、カタストロフと呼ばれる破壊の中にあった。戦争、疫病、天災、地殻変動、あらゆるものが地上の姿を永久に変えてしまった」
「私はその時、アメリカ合衆国の最後の大統領補佐官だった。そして、私はひとつの決断をしなければならなかった」
「それは、メガコーポに国を明け渡すかどうかだった。むろん、私の、否、ホワイトハウスの誰にも許されないことだった。だが、私はそれを通した。そのために、多数の血が流れた」
「そうするしかなかったのだ。我々が国家という枠組みにこだわっていたら、死者は今よりもはるかに多かっただろう。人類の文明が維持できるかどうか、それが問われていたのだ」
「私は合衆国を維持しようとする人々から、最

終兵器を封印する責務を大統領によって与えられた。宇宙要塞“グランブラザー”と、それを地上からコントロールする“マルスドラグーン”」
「“グランブラザー”は自律型の宇宙要塞だ。地上のあらゆる地点を攻撃でき、アメリカ以外の人々を抹殺する力を持っている。月面戦争で私はそれが壊れてくれることを期待したが、事態は逆だった。グランブラザーはマスドライバー攻撃を敵国の攻撃と誤解し、戦闘態勢に入った。デブリを吸収し、巨大化を始めたのだ」
「後は“マルスドラグーン”からの信号が送られれば、“グランブラザー”は地上を焦土に変えてしまうだろう」
「“グランブラザー”の位置を知るのは私だけだ。だが、私がそれを知っていることを知る者たちがいた。“ライズアゲイン”、彼らはそう名乗っている」
「彼らは合衆国崩壊の折り、冷凍睡眠に入った特殊部隊だ。彼らは自然環境が回復するまで目覚めないはずだった。だが、10年前のマスドライバー攻撃の衝撃が、彼らを覚醒させた。10年間、彼らはヴェーダの影に潜んで牙を研いでいたのだ」
「奴らの指導者、“アンクル・サム”は私を、そして今の世界に生きる人々すべてを許していない。彼は、そう、最後の副大統領だった男だ」
「“マルスドラグーン”のシステムを発見し、解析するには一月半はかかるはずだ。あの男なら、その程度でやってのけるだろう。私は彼をよく知っている」
「“マルスドラグーン”の位置は、私の信頼する2人の人物、Ⅲプレックスのラゴウとネオ＝アップルのフランベルジュに分けて託してある。これを集め、“アンクル・サム”を止めてくれ」
「最後にキャサリン、バトラー……私の子供たち。私はお前たちを愛している。この世界に生きている、すべての人々を、愛している……」

◆結末

立体映像は消えていく。シーンを終了すること。

移動

以降、情報収集やピーターが指定した人物を捜すために北米大陸中を移動することになる。GMはPCの移動や判断に適宜対応し、以下のシーンを発生させていくこと。もちろん、PCの行動によって発生の順番は大きく変わるし、中には発生しなくてもクライマックスに突入できるイベントも存在する。便宜上シーン番号を割り振っているが、それに囚われずに運用すること。

ミドルフェイズは、PCたちが“マルスドラグーン”が存在するヘクスに侵入したところで終了し、クライマックスフェイズに移行する。

メタルヘッドエクストリーム
METAL HEAD EXTREME

Target Range Sheet 《ターゲットレンジシート》

ターゲット	ダークプレックスへの侵入者を撃退せよ

ターゲッティング・トラック

Start				Clear
Start				Clear
Start				Clear
Start				Clear
Start				Clear

レンジ	レンジスキル	TRロール修正	レンジ内容
5	〈土地カン〉	1	迎撃区画の地形を把握し、行動の準備に備える。
4	〈戦略／戦術〉〈追跡／逃走〉	SR1/2	敵の行動ルート、方針を予測する。
3	〈隠密〉〈トラップ〉	SR1/2	敵を待ち伏せる、あるいは足止めのためのトラップを仕掛ける。
2	〈アクセス〉	SR1/2	Ⅲプレックスの監視機器を介して、敵の初動を掴む。
1	カテゴリ：コンバットのスキル	SR1/4	待ち伏せやトラップをくぐり抜けてきた敵を撃退する。

リミット

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

マーカー進行表

達成値	01～25	26～50	51～75	76～100	クリティカル
進める トラック数	1	2	3	4	5

シーン7：深淵の賢者

シーンプレイヤー：PC④
発生条件：シーン6終了後、Ⅲプレックスに到着しラゴウを探そうとした

◆解説1

Ⅲプレックス到着後、イベントフェイズが終了した時点でラゴウの使者を名乗るオーガが現われる。使者はPCたちに地底にあるラゴウの居城まで来て欲しいと言う。

▼描写1

ラゴウについて調べ始めたキミたちの前に、当のラゴウの使者を名乗るひとりのオーガが現われた。

▼セリフ：オーガ

「オレはラゴウ様の使者だ。ラゴウ様に会いたいというのは、お前たちだな」
「お前たちが来ることを、ラゴウ様は予見によって知っておられる。ローズウッドの遺産を求めているのだろう」
「遺産が何か、ラゴウ様が何をお考えか、オレは知らぬ。あの方の予見は外れない。それだけだ」

◆解説2

“ダークプレックス”内部には、サイズ2以下のメカニックとキャラクターのみが侵入できる。PCたちがサイズ3以上のメカニックを所有している場合、一日$100を支払うことで、ハンターギルドの支部に預けておくことができる。

▼描写2

オーガの案内に従い、“ダークプレックス”にたどり着いたキミたちは、若干警戒しながら中に侵入した。

すると、洞窟の暗がりの奥から、小型の自動車ほどの大きさの生き物が起き上がり、キミたちに向かって近づいてくる。鷹の翼と獅子の肉体、そして人間の老人の顔を持ったそのミュータントは、ゆっくりと口を開いた。
「足労済まぬ。わしが、ラゴウだ」

▼セリフ：キャサリン

「お父様が、このようなご友人をお持ちだったなんて……」

▼セリフ：ラゴウ

「我が友ピーターの子よ、よく来た」
「――――私はアメリカ合衆国と名のるヒューマンたちによって生み出された。彼らを越える知恵を持つものとして。スフィンクス、そう呼ぶ者もある」
「“マルスドラグーン”の鍵は、確かに我が手に



ある。お前たちの心根もわかっている。それを手渡そう。EXの瞳は、すべてを見通すが故に」
「……いや、待て。侵入者だ。"ライズアゲイン"だな」
「我はここを離れることは叶わぬ。すまぬが、奴らを片付けてくれ。その後に、鍵を手渡そう」

◆解説3

侵入者撃退のTRSを行なう。TRSシートはP231を参照すること。

このTRSはチームTRS(『MHE』P214)である。カウントダウン式で、5TRターンを制限とする。ターゲットが達成できなかった場合、ラゴウは殺され、鍵は地底の闇へと消えていく。地底から鍵を発掘することはできるが、それには7日が経過するものとする。

▼描写3

Ⅲプレックスの地下に広がる大洞窟網、ダークプレックス。その一角の防衛をキミたちは任された。だがそれが依頼と言うなら、果たすのはハンターの責務だろう。

▼セリフ:ライズアゲイン

「殺せ! ミュータントどもは美しいアメリカを汚す敵だ!」
「我が国から怪物たちを追い払い、"マルスドラグーン"の鍵を売国奴から取り戻すのだ!」

▼セリフ:キャサリン

「みなさんお願いです、あんな人たちに、遺産を渡さないでください!」

◆結末

「これは、未来に繋がる遺産だとピーターは言っていた。彼の遺産を継ぐ者が、それをよき形に使えることを願っている」

PCたちが侵入者たちを排除すると、ラゴウは感謝の意を口にしながら"鍵"である、分割されたメダルを差し出す。シーンを終了すること。

シーン8:現在の支配者

シーンプレイヤー:PC⑤
発生条件:シーン7終了後、ネオ=アップルに到着し、フランベルジュとアポイントメントを取った。

◆解説1

PCたちがフランベルジュとアポイントメントを取ると、時間が指定され、その私邸に来るよう指示される。

このシーンのセキュリティレートはプライマリー(P152)である。したがってⅠ類およびENC2以下のⅥ類武器をのぞく武器、ENC3以上の防具、オートプロテクター、Bクラス以上のメカニックを持ち込むことができない。このことはシーン開始時にプレイヤーに解説すること。

また、屋敷の中にC～Dクラスのメカニックを持ち込むことはかまわない(嫌な顔をされるが)が、降りての面会となる。乗り込むにはメジャーアクションが必要なので注意すること。

▼描写1

伝説のAAAハンター、フランベルジュは、ザ・バトラーとローズウッドの名を出すと、面会に応じてくれた。人工太陽に照らされた広大な緑の庭、美しい邸宅。ドームに覆われた偽りの世界とは言え、これが成功者の暮らしなのだ。

▼セリフ:フランベルジュ

「ようこそ、後輩諸君。私がフランベルジュだ。ああ、自己紹介はいい。アポイントメントの時点で調べはついているし、ザ・バトラーを通して裏も取ってある」
「ローズウッド翁には我々シンクレア財団は大変世話になった。彼の協力がなければ、アリストの覇権は確立しなかった」
「……悪人のような顔で見ないでくれたまえ。あの混迷の時代、メガコーポの力がなければ、すべての人々は荒野で種モミまで奪い合って、死に絶えていたはずなのだから。そして、人々を生かすためには、メガ=シティが必要だった。彼はそれに賛同してくれたのだ」
「……だが、彼は"マルスドラグーン"の破壊には最後まで同意しなかった。それが彼の、最後の政治家としての筋の通し方だったのだろう。それでも緊急時になれば、私とラゴウ、そしてメリルに預けた鍵を使って破壊することに同意はしてくれたのだから、頭の固い人間ではなかったよ」
「このメダルが、鍵の一部だ。持って行きたまえ」(メダルを渡す)
「残念だが、私の助力はこれまでだ。"グランブラザー"の存在が漏れれば、それは世界のパワーバランスをさらに悪化させることになる。財団の首脳部と"アカデミア"は"グランブラザー"を封印するつもりだが、存在を知らぬ反主流派は、政治のカードとしか思わないだろう。だからそんなものは、我々にとっては"存在しない"し、存在しないものに対して、シンクレア財団が戦力を動かすことはない」

◆解説2

会話を終えた時点で、ライズアゲイン(シンクレアの反主流派と結び、武器を持ち込んだ)による攻撃が行なわれる。

PCたちから20mの地点にライズアゲイン兵

シーン8:私邸

ニューマンハッタン郊外、スリーマイル地区の人工森林内に設けられたモデルタウン、"カウンティ・ハイアット"地区にある。ドームで覆われているのは、ヴェーダとの最終戦争を警戒してのものだ。

そんな場所にライズアゲインが戦力を持ち込めたのは、アーミー内部にも彼らの同調者がいるからである。元々米軍を母体とするふたつの組織は、秘密裏につながっているのだ。

逆に、CIAの現在の支配者であるフランベルジュは、個人的にも旧軍派と仲が悪いため、ライズアゲインの勢力を削ぐことについてはやぶさかでない。

シーン8:フランベルジュとの交渉

シンクレア財団ではなく、ハンターとしてのフランベルジュ個人の協力を要請する、という話の持って行き方をPCが行なう場合、〈交渉〉で達成値50以上が必要となる。

成功した場合、彼女は可能な範囲でサポートすることを約束してくれる。シーン10のサイドバーを参照。

シーン8：ザ・バトラーに連絡した
この時点でバトラーに連絡した場合、状況の変化をかんがみて、最大限の助力を行なう、と返答する。ただし、キャサリンに代わって遺跡を眠らせるプランを彼が行なうことはない。それは彼の価値観において、PCたちが依頼を放棄するに等しい行為だからである。
また、状況の変化、ありていに言えば強大な軍隊との戦闘が想定されることを前提にPCがバトラーに報酬つり上げの交渉を行なった場合、〈交渉〉SR1/2の判定に成功した場合に限って、ひとりあたり$50,000を支払う。これには弾薬代が含まれるものとする。

シーン10：アイザックの援助
もちろん、アイザックは慈善事業で援護してくれるわけではない。ライズアゲインがアメリカを掌握し、北米以外の全地上を焼き尽くしてしまえば、彼の目的も果たされなくなってしまう。
それよりは、旧知のバトラーやフランベルジュと一時共闘し、“グランブラザー”を永遠に葬ったほうが得になる、と考えたのだ。
逆にザ・バトラーはこれ以上情報を隠蔽するより、情報を開示してヴェーダの協力を取り付けたほうが、へたな勘ぐりを受けてお互いにつぶし合い、ライズアゲインを利する結果になるのを恐れたのである。

(SWATのデータを使用)×5が、さらに50m離れた地点に攻撃ヘリ(P217)が出現する。加えて、電子意識体としてヨコヅナレスラー（P205）が登場する。
フランベルジュは階下の敵に対応するため戦闘には参加しない。また、キャサリンは遮蔽物に隠れているため同じく戦闘には参加しない。

▼描写2
メダルを受け取ったその刹那、突如銃撃がとどろき、木陰から舞い上がった攻撃ヘリのバルカンによって防弾ガラスが砕け散った。窓から、次々と武装した兵士たちが突入してくる。ライズアゲインだ！

▼セリフ：ライズアゲイン
「我が国をむしばむ悪徳企業と、その手先のハンターを排除しろ！」
「“マルスドラグーン”の停止キーもろとも破壊してやる！」

▼セリフ：フランベルジュ
「階下からさらに10人、フルボーグがあがってくるな。私はそちらに対処する。ヘリと歩兵はまかせた」(光学迷彩で消え、退場する)

▼セリフ：キャサリン
「どうして!? どうしてそんなにまでして、この人たちは今の世界が憎いの!?」
「殺し合うことなんて、何もないはずなのに……！」

◆結末
戦闘が終了したところで、シーンを終了する。

シーン9：過去と未来の鍵

シーンプレイヤー：PC②
発生条件：ふたつのメダルが揃った

◆解説
ラゴウとフランベルジュの持つメダルが揃うことで、“マルスドラグーン”はその位置をいよいよ明らかにする。それはヘクス1217である。

▼描写
ふたつの鷲のメダルはぴたりと吸い込まれるように合わさり、どのような仕掛けか、裏面に地図を浮かび上がらせた。
地図が示すのはラシュモア山。かつて、大統領たちの顔が刻まれていた、アメリカのシンボルとも言える場所！　その地下に、“グランブラザー”をコントロールする“マルスドラグーン”が眠っているのだ！

▼セリフ：キャサリン
「これが……義父の、ピーターお父様の遺産」
「世界を滅ぼせる力を託されて、何年もひとり戦ってきたのですね」
「私も、連れて行ってください。最後まで見届けたいんです」
「私の電脳の中に、ロックされたデータがありました。“鍵”を発動させて遺跡を眠らせるには、お父様の子供として選ばれた私たちのDNAが必要です」
「バトラーお兄様が動けない以上、私が行くしかないんです」
「……それに、ここまで来たら、最後まで見たいんです。何があっても、何が起こるとしても」

◆結末
PCたちがキャサリンとの会話を終え、ふたたび旅立ちを決めたらシーン終了。

シーン10：突入

シーンプレイヤー：PC③
発生条件：シーン9の後、1217に突入した

◆解説
PCたちがラシュモア山に突入するシーン。PCたちの突入を、バトラーと、彼からの連絡を受けて一時的に支援することを決めたアイザックが援護するシーンである。

▼描写
ラシュモア山の周囲は、“ライズアゲイン”の機甲部隊によってがっちりと包囲されていた。
圧倒的な数だ。だが、その膨大な数の戦力に向かって、突然周囲の荒野から襲いかかる部隊があった。装備も人員もバラバラの、さまざまな戦士たち。キミたちは彼らを知っている。
ハンターだ！
驚愕するキミたちに、ザ・バトラーからの通信が入った。

▼セリフ：ザ・バトラー
「私だ。遅れたが、これよりお前たちの突入を援護する」
「ユニオンの目的は、人類全体の復興を支援することにある。いかなる正義であっても、その歩みを逆行させる輩に、ハンターは味方しない」
「安心しろ、私だけではない」

▼セリフ：アイザック・ランドルフ
「聞こえるか、諸君。私はヴェーダ総司令、アイザック・ランドルフだ」
「志は違い、掲げる旗は違っても、これだけは言える。我々はここで生きていく。黄昏の世界で、自分たちの信じる希望を掲げて」
「時計の針は元には戻らない。我々はゆりかごには戻れないのだ。だから、今はヴェーダ一同、キミたちに協力しよう」

「……それにしても、たいした腕だな。ザ・バトラーが認めるわけだ。ヴェーダに来るのならば、歓迎するが」
（返事を聞いた）「フ……そう言うと思っていたよ。では、これで通信を終える」

◆結末

シーンを終了すること。なお、この時点で一端セーブしてもよい。

シーン10：セーブ
展開によってはこの時点でリソース、特にパンドラがなくなっている可能性もある。その場合、セーブしてセッションを一端終了するものとしてもよい。

アンクル・サム

サイズ:0　**機動性**:C
アビリティ:
【STR】20 【REF】30
【DEX】12 【INT】40
【PER】30 【WIL】23
【SYM】15 【MV】10
【SUV】L／M／K
命中率（マインドブラスト）:120%
火力:〈心〉150　**攻撃種別**:心理
命中率（黄金銃）:0～50:240%
火力:〈物〉220　**攻撃種別**:S
装甲種別:物60　光60　熱60　心60　電100
マニューバ:
《超幸運》×10、《マインドブラスト》
《トリプルタップ》、《得意武器:ピストル》
《疫病神》
パンドラ:
□《ティール》　□《ヘイムダル》
□《ヘラクレス》　□《オーディン》
□《アングルボザ》□《フレイヤ》
戦意:KL
ドロップ品:
1～3:特になし
4～6:高価な服（P083）
7～8:重要なデータ（『MHE』P166、$20,000）
9～0:黄金銃（ENC2、$100,000）
解説:元アメリカ副大統領（当時の名はジョナサン・ラファエル）。コールドスリープから目覚めた後、変わり果てた世界に絶望し、それを見ないために目のない義体にインストールし、名を捨てた。
黄金銃はかつてのアメリカ軍が開発した武器で、脳波によって弾丸をコントロールする拳銃である。アンクル・サムの脳波に完全に一致しているため、他人には使えない。
ラックポイントを10点持ち、基本的に《疫病神》でPCのロールを妨害するために使用する。戦闘開始時に《ヘラクレス》を使用し、自分の装甲値を＋100する。

HSp－66“フェニックス”

サイズ:3　**機動性**:B
アビリティ:
【STR】100　【REF】12
【DEX】5　【INT】22
【PER】22 【WIL】－
【SYM】7　【MV】60
【SUV】N／M／N　**回避**:200%
命中率（バスターランチャー）:
0～50:170%　51～500:180%　501～1000:200%
火力:〈光〉400　**攻撃種別**:S
命中率（高周波ブレード）:
0～0:200%
火力:〈物〉320　**攻撃種別**:格闘
マニューバ、パンドラ:
《ブランディッシュ》、《対空ミサイル:260%》
《超幸運》×3、《電子防御:200%》
《心理防御:160%》、《振りかぶり》
《スラロームダッシュ》
《ヘイムダル》、《マリーシ》、《マグニ》×2
装甲種別:物100　光100　貫100　熱100
戦意:MO
ドロップ品:
1～3:電子パーツ（MHE,P107）×30
4～6:高周波ブレード“コテツ”（P069）
7～8:HSp－66“フェニックス”本体（P115）
0:88㎜レーザーライフル（P066）
解説:アンクル・サム同様コールドスリープから目覚め、ヴェーダのブロックバスターになったパイロットが搭乗する新型重コンバットシェル。アメリカ陸軍のエンブレムが入っている。
リアクション時には《スラロームダッシュ》を使用し、LW以下だった場合、60m移動することができる。《ブランディッシュ》は、同時に5体までの対象を攻撃可能。

マスコンバット配置図

D		★		D
	C	E	C	
	B		B	
B		B		B
		A		

マスコンバットデータ
敵部隊全体戦力：1,000
敵部隊全体士気：500
敵部隊士気変動値：100

A：PC 初期配置
B：無人戦車部隊（『MHE』P309）
C：MLRS 部隊（『MHE』P309）
D：VTOL 部隊（『MHE』P309）
E：重戦車部隊（『MHE』P309）

シーン11:フランベルジュの援護
フランベルジュの援護を取り付けている場合、2会戦ターン目の敵ストラテジーイベントでフランベルジュの攻撃が行なわれ、敵重戦車部隊(すでに破壊されていた場合は任意の敵ユニットひとつ)が破壊される。

クライマックスフェイズ

シーン11:決戦

シーンプレイヤー:PC②

◆解説

マルスドラグーン基地を防衛するライズアゲイン部隊とのマスコンバットとなる。PCの勝利条件はマップの「★」、すなわち突入地点に全員が移動するか、敵を全滅させることとなる。

それぞれの陣営の初期配置、および敵部隊の編成は下図を参照すること。敵司令官の〈戦略/戦術※〉は60%とする。

▼描写

ユニオンとヴェーダの総攻撃によってすら、ライズアゲインの戦力は衰えない。さすがは、一度地球のほとんどを間接的に支配下においたというアメリカ軍、それもカタストロフ前の超精鋭部隊だ。

現在、キミたちのチームがもっとも“マルスドラグーン”の入り口へと肉薄している。なんとしても、死力を尽くして防衛しようとする敵部隊を突破し、“アンゴルモア”を止めなければ!

◆結末

勝利条件を満たすと、シーンは終了となる。

シーン12:ラシュモア炎上

シーンプレイヤー:PC①

◆解説

マルスドラグーン基地の入り口に立ちふさがるアンクル・サムとの戦いとなるシーン。

PCから20mの地点にアンクル・サムとインファントリー(P200)×10が、PCから50mの地点にHSp−66“フェニックス”(P235)と中型戦車(P220)×2が、500mの地点に攻撃ヘリ(P217)×3がそれぞれ配置される。

▼描写

戦火をかいくぐり、キミたちはラシュモア山の麓、マルスドラグーン基地の入り口にたどりついた。

「ハハハハハハ、おーめでとう!」

だが、その門の前に、芝居がかった動作で現われたひとりの男。アンクル・サムと、その配下の兵士たちだ。

見れば、周囲から伏兵とおぼしきコンバットシェルや古めかしい米軍の戦車、攻撃ヘリがわらわらとキミたちを包囲するように出現しつつある。どうやら奴は、わざわざここにおびきよせてからキミたちを殺すつもりだったようだ。

▼セリフ:アンクル・サム

「まったく、ふがいない部下たちには怒りを禁じ得ないよ! まさかここまで君たちに邪魔をされるとはね! 部下どもは殺してやらなきゃならんな! おっと、もう死んでるから同じことか! ハハハハハハハ!」

「いずれにせよ、ユニオンやヴェーダが何をしようと、ちょうど今グランブラザーを起動させたところなんだ! 世界中が、アメリカの偉大な神の火に焼かれる! 天の光かな? まあどちらでも同じようなものだね!」

「あとは、停止キーであるそのメダルもろとも、キャサリンを殺してしまえばそれですむ!」

「さあ諸君、皆殺しだ! 今こそ偉大なるアメリカの栄光を取り戻し、誤った歴史を修正するのだ! 企業が支配するアメリカ、タウンが乱立するアメリカなど、あってはならんことなのだよ!」

(倒された)「ぐはっ……! あ、ありえない! 私は副大統領だ! 次の選挙では大統領になる男なんだ……ッ!」

▼セリフ:キャサリン

「ひどいわ! あなたたちにとっては昨日のことなのかもしれないけど、私たちはこの時代で必死に生きているのに! みんな、生きているのに!」

◆結末

戦闘に勝利したならば、シーンを終了すること。エンディングフェイズに移行する。

シーン13:グランブラザーの行き先
グランブラザーは地球の引力を振り切って外宇宙へ飛び去っていく。それがデブリを作らずに要塞を無害化する唯一の手段であるからだ。
そのとき、副産物としてグランブラザーは周囲のデブリと経路上のデブリを取り込んでいく。そのため、宇宙は少しだけクリアになり、ケスラーシンドロームはわずかに軽減される。もしかしたら、宇宙という最後のフロンティアを取り戻す一助になるかもしれない。
このことは、メリルの口を通してPCに解説するとよいだろう。

エンディングフェイズ

シーン13:エンドレスホライゾン

シーンプレイヤー:PC④

◆解説

PC全員の統合エンディング。全員登場。

ライズアゲインによって発掘された基地に入り、“グランブラザー”を無力化するシーンである。

▼描写

マルスドラグーン基地の制圧は、驚くほど簡

単だった。
　おそらく、人員のほとんどが決戦に動員されていたのだろう、半ば無人の野を行くようにキミたちは基地を突き進み、“グランブラザー”の制御システムへとたどり着いた。
　キャサリンが手を伸ばし、制御パネルにメダルをはめ込む。
　やがて、グランブラザーは、軌道を離れ、はるか外宇宙へと飛び去っていった。もう、戻ってくることはないだろう。

▼セリフ：キャサリン

「……終わったん、ですね」
「長い旅が、終わったんです」
「私の旅も、みなさんの旅も、あの宇宙要塞の旅も」
「旅の間、たくさんのものを見ました。綺麗なものも、嫌なものも。世界は建前だけじゃ渡っていけない。どうしようもなく、戦わなくちゃいけないこともある」
「でも、だからって世界をリセットしたって何も変わらない。あきらめずに、前に進むことができる」

◆結末

「それに……こう、思うんです」
　メインフレームに背を向け、キミたちに向かって微笑みながら、キャサリンはこう言った。
「みなさんのおかげで、私は少しだけ、広い世界を見れました。その経験こそが、お父様の本当の遺産だと思うんです」
　そのキャサリンの言葉にPCが反応を返したら、シーンを終了する。

本シナリオの経験点

　サブイベントを考慮しない場合、本シナリオはライズアゲインの部隊を蹴散らし、遺産を確保したことで目的達成となる。目的達成の経験点は、エネミーの《超幸運》の分も含め、合計で35点となる。

シーン13：キャサリンのそれから
　セッションの展開によっては、キャサリンをPCたちのハンターチームにスカウトしてもよい。その場合、秘書（P081）に相当するものとする。ただし、GMが望むならば、ゲストとしてもよいだろう。

シーン13：ライズアゲイン
　ライズアゲインはこれで壊滅したのだろうか？　もしGMであるあなたが望むなら、あなたは彼らが復讐するストーリーや、彼らの秘密基地を発掘して旧世紀の遺物を手に入れるストーリーを作ることができる。

プレイレポート：Rising from Wasteland

このシナリオはツアーモードルールを使用し、大変長い旅を行なうものである。

キャサリンとツアーモード

　ツアーモードの性質上、キャサリンの出番は少なくなりがちである。なにしろ、当然であるがチャートで提示される様々なイベントにはキャサリンが登場する記述がないのだ。
　そのため、テストプレイのあるの卓では、キャサリンの存在をＰＣたちが忘れかかることがあった。ＧＭはメガ＝シティの外に出たことのないキャサリンがさまざまなエンカウントやイベントに対して驚きを表明したり、質問を行なうという演出によって、キャサリンの存在を強調し、ＰＣたちのロールプレイを引き出し、キャサリンを強調することに成功した。

アンクル・サム

　アンクル・サムは現在の社会体制、すなわち企業によるメガ＝シティ体制、イミグラントによるタウンの自治、そしてヴェーダによる社会変革のいずれをも否定し、むしろプレイする我々の感覚に近い、“国家”というシステムを復活させようとするテロリストである。
　多くのセッションでは、“国家”が過去の忘れられた体制として扱われる2170年代を強調することで、“未来の記憶”としてのメタルヘッド世界を演出し、それによってセンス・オブ・ワンダーを表現していた。
　また、あらゆる社会体制を否定し、過去のシステムを復活させようとするアンクル・サムは一時的とはいえ、ハンター、ヴェーダ、メガ＝コーポが協調路線を取るための理由付けでもある。アンダーカバーが追加された現在の環境でどのようなシナリオを行なうべきかの参考になれば幸いである。

●サブイベント

　P238からは各種のサブイベントが用意されている。これらのイベントによる“寄り道”はセッションを大いに盛り上げる。
　ある卓ではアンクル・サムを倒した後も寄り道を消化する旅に出ることをPCたちがキャサリンに提案し、キャサリンを伴ってツアーモードを継続するというセッションを別途に行なうことでキャンペーンプレイを楽しんでいた。

PC①

　PC①はアンダーカバーであるため、カンパニーメンバーでありながらユニオンの査察官でもある、という特殊な立場のキャラクターである。
　あるセッションではPC①がGMと他プレイヤーの許可を得て査察官であるという事実を隠して依頼を斡旋し、クライマックスフェイズでそれを明かす、という演出を行なった。むろん、大いにセッションは盛り上がった。

『Rising from Wasteland』サブシナリオ

これは、本シナリオ中にGMの任意で起こすことのできるサブイベントである。GMはこれらのサブイベントを参考にオリジナルのサブイベントを追加したり、サブイベントをシナリオソースに一本のシナリオを作り、キャンペーンのように遊んでもよいだろう。

サブシナリオデータの読み方は以下の通り。

発生条件：

そのサブイベントを起こすのに推奨されるタイミングが記載されている。

イベント内容：

そのサブイベントで発生する事態や、PCたちに対する依頼内容が纏められている。戦闘が発生する場合、エネミーについてもここに記載されている。彼我距離についての記述がない場合、GMの判断で配置を行なうこと。

脅威：

サブイベント中に発生する主な障害について簡単に記述している。

報酬：

サブイベントを達成して得られる報酬。経験点はセッション終了後に与えられる。これは、メインシナリオをクリアしていない場合でも得られる。

備考：

そのサブイベント中に特殊な処理や注意事項がある場合、ここに書かれる。

あるハンターの敵討ち

発生条件：

ネオ＝アップルに到着（イベントフェイズ終了後）

イベント内容：

巨大ミュータント撃破のためにデトロイトに向かい、消息を絶ったハンターの捜索。もし死亡していた場合、遺品の確保を依頼される。

依頼受領後、デトロイト（1918）周囲の森林地帯のヘクスに侵入した場合、大破した戦車の残骸（ENC1,000の牽引オプションとみなす）を発見する。内部にあるハンターの死体はズタズタになっているが、いくつかの遺品（ENC0）は回収可能。

牽引するか遺品の回収を始めた時点で、タイラント・インペリア（P210）がPCを強襲する。［不意打ち］（『MHE』P199）のロールを行なうこと。不意打ちを受けなかった場合、逃走を選択することもできる。その場合、『MHE』P217の「高速で逃げる目標に追いつく」を使用し、カウント6のTRSを行なう（成功した場合、追いつくのではなく逃げ延びたことになる）。達成できなかった場合は戦闘となる。

脅威：

周辺に存在するミュータント。

報酬：

経験点5点と$20,000。残骸を回収していた場合、PCが望むなら$20,000で下取りをしてくれる。また、パールトンに戦車の残骸を収集している人物が居ることを教えてくれる。

電磁嵐の悪夢

発生条件：

平原・荒野エリアでタウンに到着（イベントフェイズ終了後）

イベント内容：

時ならぬ磁気嵐が発生するのに合わせるようにバンデッドがタウンを襲撃する。

タウンの住人は磁気嵐の収まるまでの間、防衛への参加を要請する。

防衛に参加する場合、バンデッド・ガンナー（P202）8体、バンデッド・ビッグガナー（P202）2体、装甲車（P220）1体との戦闘になる。この戦場は大規模な磁気嵐に襲われているため、P153のシチュエーションルールにあるように、「射程：場面」のネットワークアクションの射程を50mに変更、「種別：ミサイル」による射撃攻撃をSR1/4にする修正を受け、電子意識体で登場することができない。さらに、悪天候による射撃攻撃、心理攻撃、電子攻撃、機動回避へのSR1/2の修正と、射撃攻撃の対象までの距離を2倍に計算する効果を受ける。

脅威：

バンデッドと大規模な磁気嵐によるさまざまな行動阻害。

報酬：

$15,000。および、このタウンで行なった水、食料、燃料、弾薬の補給を無料に。

備考：

電磁嵐と悪天候の影響は、バンデッド勢力も受けるため気をつけること。

デトロイト
巨大な廃墟になっているかつての工業地帯。コンバットシェルによる無差別バトルゲーム"マシンドール・カップ"が非合法に開催されている他には、見るべき場所のない場所である。

行方不明者探索

発生条件:

タウンに到着(イベントフェイズ終了後)

イベント内容:

タウンからの依頼。対外交渉の帰りに消息を絶った、外交担当官の捜索がその内容。先日近隣のタウンとの利害対立による戦闘があり、その調停直後のため、下手にタウンの戦力を出せないため、ハンターへの依頼となった。

捜索に向かった場合、タウンの周囲2ヘクス内にあるヘクスに侵入するごとに【PER】のAR1を行なう。成功した場合1D10を振り、1が出た場合外交担当者を発見できる。この時、10が出た場合は死体が発見されることになる。なお、この1D10は、PCの誰かがラックポイントを1点使用することで振り直すことができる。ヘクス侵入事に上記の判定を行ない、その後ランダム遭遇判定を行なうこと。

脅威:

バンデッド、ミュータント、様々な悪天候など。

報酬:

$10,000。もし、死体のみの発見だった場合は$5,000

備考:

外交担当者救出後のランダム遭遇で出現したエネミーは、普通に外交担当者を対象として狙う(メカニックに搭乗している場合はメカニックを攻撃する)。外交担当者のデータは、『MHE』P300のアーミーのものを使用すること。

暴走する機械

発生条件:

ヴィル・ド・ケベックに到着(イベントフェイズ終了後)

イベント内容:

都市の治安維持用ドロイドが一斉に暴走を始めた。どうやら、都市内に潜んだネットライナーによってドロイドの管理AIが暴走させられているらしい。

PCたちには犯人撃退への参加と、警備用ドロイドを撃破し、市民の防衛を依頼される。『MHE』P219の「企業のクラスターに侵入して機密データを入手する」を流用したTRSを行なう。この時、レンジ2のレンジ内容が「敵ネットライナーの位置を特定する」に変更され、レンジ1のレンジスキルが〈※イメージファイト〉に、レンジ内容が「敵ネットライナーを撃退する」に変更される。

TRSが終了するまでの間、毎ターン開始時にネットライナーPCから50mの位置にガードハウンド(『MHE』P301)3体と警備用ロボット(『MHE』P301)1体が配置される。

脅威:

暴走する警備用ドロイド

報酬:

経験点5点。$30,000

備考:

ヴィル・ド・ケベックのセキュリティレートはプライマリーのため、P152にある様に武装が大きく制限されていることに注意すること。なお、この事件の黒幕はヴェーダ排斥を目論むテキサナの管理AI、"ダークエンジェル"である。

出る杭は打たれる

発生条件:

交易での純利益が$200,000を突破

イベント内容:

交易者として名を上げ始めたPCたちを警戒し始めた他のトレーダーたちが、有形無形の干渉を始める。

PCたちが交易品を購入する際の係数に+0.2、売却時の係数に−0.2されるようになる。

干渉の黒幕となる人物を発見し、対処しない限りこの修正が消えることはない。

発見の手段としては『MHE』P219の「ネットワークを利用して特定の個人情報を得る」を使用したTRSを行なう。これに成功し、〈交渉〉のSR1/2に成功すれば、干渉は終了する。

交渉に失敗した場合、移動中のランダム遭遇の結果に差し替える形で戦闘が発生する(タイミングはGMが決定すること。タウンやメガ=シティを出て二、三日後がいいだろう)。敵戦力はインファントリー(P200)6体、エスパー(P200)1体、コンバットシェル(P218)2体、アクトポッド(P215)1体とする。この戦力を全滅させることでも、黒幕はPCたちから手を引く。

脅威:

経済的負担、交渉に失敗した場合は敵部隊との交戦。

報酬:

経験点10点。交渉に成功した場合、詫び金として$25,000

ワクチンを求めて

発生条件：

アムネジアへの移動中（D周囲2ヘクス内への侵入）

イベント内容：

病に苦しむ人間を発見する。彼は近辺にあるカーマイクル・バイオテックの研究所で研究されていたウィルスが拡散し、それによって自分のいたタウンが感染したことを告げ、アムネジアまで被害が拡大する前に研究所にあるはずのワクチンを奪取するよう依頼する。

研究所に向かうと、護衛部隊との戦闘になる。敵戦力はガンドッグ（P216）4体、インセクター（P215）2体、コンバットシェル（砲撃仕様）（P218）1体とする。

護衛部隊を排除し、〈アクセス〉のSR1／4に成功することで、ワクチン保管庫のロックを解除し、ワクチンを確保することができる。この〈アクセス〉のSRは何度でも行なえるが、一回失敗するごとにシャドウハウンド（P209）3体とペイルホース（P212）1体が出現し、戦闘となる。この戦闘は状況による戦闘の修正（P153）の狭い通路で行なわれるため、サイズ2以上のメカニックは侵入できないし、機動回避やENC6以上の武器を使用した攻撃には、SRに不利な修正が加えられる。

脅威：

カーマイクルの護衛部隊、および研究中のミュータント

報酬：

アムネジア市長を中心とした複数タウンより礼金$20,000

アムネジアの闇市

発生条件：サン＝アンジェルス到着（イベントフェイズ終了後）

イベント内容：アムネジアの闇市にあるとされる盗品の奪還、もしくは買い戻しを依頼される。

依頼を引き受けた場合、アムネジアに向かうことになる。品物の発見は〈アクセス〉のSR1／2（ロールは一日一回）。成功した場合、買い取る場合は〈交渉〉のSR1／4を行ない、売買フェイズ同様に売買結果表を参照し、値段を決定する。基本価格は$40,000。

奪取の場合、〈隠密〉と〈追跡／逃走〉のSR1／2に両方成功しなければならない。失敗した場合、翌日に再度ロールを行なうことができるが、失敗する事に追跡者は何者かの攻撃を受け、〈物〉120のダメージを受ける。

脅威：

奪取に伴う戦闘、もしくは売買交渉。

報酬：

$70,000（買い戻しの場合の費用含む）

備考：

一度でも奪取の判定に失敗している場合、相手に追跡を受けるようにしてもよいだろう。その場合、PCの戦力に合わせた敵部隊を編制し、アムネジアを出発した翌日あたりに、ランダム遭遇と差し替える形で襲撃を発生させてもよいだろう。

赤い狼

発生条件：

パールトン到着（イベントフェイズ終了後）

イベント内容：

修理屋のドクター・アナベルからのコンタクト。アナベルは戦車の残骸を集め、再生することを専門とする（厳密には技術データを収集、解析し、残骸を材料に作り直している）メカニックで、さまざまな車輌を収集している。アナベルはPCたちにスクラップの収集や戦車の残骸の確保などを要請する。一定量集めて貰えるなら、現在修復中の重戦車が完成した後、PCに渡すと約束する。

ちなみに要請内容は戦車の残骸5台分。なお、1台分と数える分量は以下の通り。

- サブイベント「或るハンターの敵討ち」「戦車狩り」にあるような戦車の残骸。
- ENC1000分のスクラップ（一回のみ）
- ENC300分の電子パーツ（一回のみ）。
- ENC200分のレアメタル（一回のみ）

脅威：

さまざまな脅威が予想される。

報酬：

HT-04“アンセム”（本体）

備考：

このイベントを満たすには、様々なサブイベントを経て集めたドロップ品や回収したメカニックをパールトンまで運ぶ必要がある。

デスフォース

発生条件:

ブラスホーン到着(イベントフェイズ終了後)

イベント内容:

ブラスホーン周辺で、旧アメリカ軍の無人兵器部隊、"デスフォース"が暴れ回っている。デスフォースはブラスホーン周辺を行き交うキャラバンを無差別に襲撃し、そのパーツによって成長し、手がつけられなくなっている。ブラスホーン政府はリトルニューロピアと協力し、デスフォースの司令ロボット戦車"マローダー"に賞金をかけた。

マローダーはブラスホーン←→リトルニューロピア間のランダム遭遇で10、J、Q、Kを引くと出現。その際の戦力はマローダー(P217)の巨大戦車を使用)1体、中型戦車(P220)2体、戦闘バギー(P219)4体となる。すべてのエネミーは無人制御であり、《AI制御》が追加されている。

複数の拠点を構え、万全の状態で寒冷地を移動するメカニックなどを襲撃している。遭遇時に〈戦術/戦略〉のSR1に成功しない限り、マローダー側の不意打ちとなる。

脅威:

マローダー率いる戦車部隊

報酬:

賞金$80,000

備考:

常に寒冷地での戦闘になるため、P153のシチュエーションルールにあるようにSUVへの修正が発生するので気をつけること。勝利した場合、PCが望むなら戦車の残骸(ENC1000の牽引オプションとする)をひとつ得られる。

世に食い意地に勝るものなし

発生条件:

ユーコンに到着(イベントフェイズ終了後)

イベント内容:

年一度の産卵時期に訪れたハンターたちに、ポズメガロドン狩りへの参加が持ちかけられる。

参加する場合はポズメガロドン(P213)3体の戦闘となる。ただし、この戦闘でのポズメガロドンはMWを受けた時点で全力移動を行ない、水中から撤退しようとする。また、戦闘の舞台となる浅瀬は移動困難地形(P153)として扱い、移動には2倍の【MV】を必要とし、寒冷地によるSUVへの修正を受ける(ポズメガロドンはこの寒冷による影響を受けない)。

PCたちが首尾よくポズメガロドンを仕留めた場合、狩人たちはPCを賞賛し、この海で共に漁師として生きていかないかと誘ってくる(受け入れる場合、セッションはそこで未完のまま終了となる)。

脅威:

巨大鮫ポズメガロドン

報酬:

ドロップ品、生鮮食料品×500、PCたちの7日分に相当するレーションと水

備考:

ポズメガロドンは極めて強力なエネミーである。生半可な戦力では仕留め損なうではとどまらず、PCが強力な体当たりで一蹴される危険性もある。このため、GMはこのイベントを起こすかどうかは慎重に考えること。

襲来する艦隊を叩け!

発生条件:

リトルニューロピアから北上

イベント内容:

PCたちがリトルニューロピアを出発し、北上していると、リトルニューロピアに向かって接近するヴェーダの部隊を視認する(ネットワークから大規模な干渉が行なわれており、監視機器による認識が遅れている)。リトルニューロピアに連絡を取る場合、情報料として$15,000が振り込まれる。その上で、敵先遣部隊の足止めを行なってくれるならば、追加の報酬が提示される。

迎撃する場合、ヴェーダ先遣部隊とのマスコンバットを行なう。『MHE』P220からのマスコンバットルールに従い、処理を行なうこと。ヴェーダ側戦力は長距離砲(『MHE』P308)1体、MLRS部隊(『MHE』P308)2体、攻撃ヘリ部隊(『MHE』P308)3体、コンバットシェル部隊(『MHE』P309)2体とする。敵指揮官は長距離砲として扱い、〈戦術/戦略〉100%を持つ。

脅威:

ヴェーダ陸戦部隊

報酬:

情報料$15,000。迎撃追加報酬$60,000

備考:

マスコンバットは処理が複雑で時間を要するため、時間に余裕がない場合はイベント発生前にセーブし、一旦セッションを終了しておくとよいだろう。

経験表

1D100 (ROC)	経験表	解説	パーソナルクエスト	
00	任意	任意に設定する この経験は通常のキャラクターメイキングで選択してもよい。	任意	内容は任意とする GMと相談せよ GMはプレイにそぐわない内容を却下してよい.
01～10	マインドクライム	10年ほど前に発生した、月面人による巨大戦艦"アンゴルモア"による地球破壊作戦を阻止した。これを端緒にして、月面による攻撃は突然停止したのだ。	地球防衛	あなたにとって地球はただの惑星ではない。それは人類発祥の土地であり、何にも勝る宝なのだ。
11～15	ムーンチャイルド	10年ほど前、月から訪れた工作員である少年"ジョッシュ"によって持ち込まれた対パンドラ細菌"PDC"によるハンター殲滅計画を阻止した。	パンドラの解明	果たしてパンドラとは何なのか。月の連中はこれをなぜ地上に落としたのか。その謎を解くことが、あなたの最大の関心だ。
16～20	48秒間	10年ほど前に発生した、テロリストによるリニア爆破未遂事件を解決した。この事件にはバルキリー警備が関わっており、あなたは今でも太いパイプを有している。	カウンターテロ	あなたはテロを憎んでいる。それは戦争ですらなく、ただ破壊と憎悪をまき散らし、社会に傷をつけることそのものが目的だからだ。
21～25	48分間	20年前に発生した"アカデミア"AIの反乱によるダンフォース原発制圧事件を解決した。あなたはこの事件で知り合ったヨーコ・ローラントの元配偶者でもよい。	ヨーコへの愛	別れてしまったが、今でもあなたにはヨーコ・ローランドへの愛が眠っている。彼女に何かがあれば、それは必ず目を覚ますだろう。
26～30	シリコン・ネバーランド	20年ほど前、全人類の意識を強制的にネットワークに取り込もうとする電脳テロリスト、ピーター・パウエル博士の生み出した仮想世界"ネバーランド"を破壊した。	ネットワークの発展	あなたは現実世界とネットワーク世界の共存を望んでいる。あなたにとって、どちらがリアルなのでもない。どちらにも、希望が必要なのだ。
31～35	女神たちの玉座	20年ほど前に発生した、A級AI"ウルド""スクルド"によるネットワーク破壊計画を、アイザック・ランドルフの育てたAI"ヴェルダンディ"とともに阻止した。	AIへの友情	あなたは電子生命体であるAI、そしてアイオーンと人類の共存を望んでいる。なぜなら、それがあなたを愛してくれたヴェルダンディとの約束だからだ。
36～40	箱の中の囚人	20年ほど前に発生した、旧アメリカの開発したバイオコンピューター(人間の脳が使われている)"シヴァ2000"による無差別核テロをアイザックとともに阻止した。	アイザックへの友情	あなたは敵味方に分かれた今でも、アイザック・ランドルフへの友情を持っている。だからこそ、彼を止めなければならないのだ。
41～45	女王	10年ほど前、カーマイクルの"プロフェッサー"が開発した、人類を群体生物化させるマイクロマシンと、それを制御する"女王"による人類壊滅の危機を阻止した。	自由を守る	あなたは人類が誰かの意志に従う羊になることを望まない。あらゆる知性体は自由であるべきだ。幸福は押しつけられるものではない。
46～50	インビテーション	10年前に発生した、ブラスホーンの独立闘争に味方してシンクレア財団と戦い、ブラスホーンを独立させた。	イミグラントへの親愛	あなたはイミグラント、タウン居住者に親愛の念を抱いている。彼らのフロンティアスピリッツに協力するために、あなたはハンターを続けている。
51～55	うみねこ計画	十数年前、カーマイクルが進めていた人間ミュータント化計画"うみねこ"計画に巻き込まれ、このプロジェクトを壊滅させた。	非道への憎悪	あなたはあらゆる非道を許すことができない。企業も軍もヴェーダも狂っているからこそ、自分を信じて戦えるのがハンターなのだ。
56～60	メイ・ストライク	あなたはヴェーダ戦役の端緒となったメイ・ストライクにおいて、人々を守るために戦い、ヴェーダに一矢報いることに成功した。	ヴェーダ打倒	あなたはヴェーダを打倒するために戦っている。どのような大義名分を掲げても、あのような無差別攻撃は許されない。
61～65	シアトル独立戦争	数年前、サン＝アンジェルスの領土と見なされていたシアトルのミュータントたち、そして英雄ラリー・シノダとともにあなたはシアトルを解放し、Ⅲプレックスと名を変えた。	ミュータントの友	あなたはミュータント、知的変異種をかけがえのない隣人だと考えている。あなたはミュータントへのいわれなき差別を許さない。
66～70	カラハリライン	あなたはメガ＝ケープタウンを防衛する3基のレーザー衛星網"カラハリライン"を突破し、虐げられた人々を亡命させたことがある。まさにタウン救出級の偉業だ。	人を救う	困っている人がいる。救いを求める力なき人がいる。あなたには力がある。理由は、それで十分だ。
71～75	シカゴ防衛作戦	あなたはシカゴのイミグラントたちを皆殺しにしようとするネオ＝アップル軍に対して、シカゴの民兵たち、そして居合わせたヴェーダと協力し、街を救ったことがある。	対話	あなたは対話が無力だとは思っていない。それは現実を知らない者のたわごと、夢想だ。対話こそが、隕石落とし以上の力を持っているのだ。
76～80	虹を越えて	あなたは2059年7月にフォートネーブルに対して行なわれた三大メガ＝シティの総攻撃に対してたった4名で立ち向かい、これを撃退したハンターのひとりである。	開拓精神	あなたはこの荒れ果てた世界に緑を取り戻し、人々の笑顔をふたたびあふれさせる、その夢のために生きている。そのために戦っている。
81～85	宇宙戦役	あなたは10年前の月との戦いにおいてスペーシーの一員として月による地球の無差別攻撃を阻止するために戦い、大活躍した	宇宙への帰還	あなたはデブリによるケスラーシンドロームで封鎖された宇宙への帰還を望んでいる。なぜならあなたは宇宙飛行士だからだ。
86～90	セラフ	あなたは月から訪れた旅人、いわゆるセラフだ。あなたのもたらした情報は、月と地球の戦いを終わらせるために大きな役割を果たした。詳細はGMと相談せよ。	地球を知る	地球にあふれる謎を解く。それがあなたが地上を訪れた使命だ。あなたの記憶には一部ブロックがかかっており、月についての知識は断片的となる。
91～95	電脳神	あなたは世界のネットワークを完全に支配する、ネットワークのシステムをすべてアップデートする、などといった偉業を成し遂げた電脳神だ。	電脳神	あなたは電脳神として振る舞うことに誇りを持っている。電脳神であることは、あなたの人生の一部だ
96～100	小さな英雄	あなたは世界の運命を変えるような事件に携わったわけではない。依頼を受け、それをこなし、その結果としてメガ＝シティやタウンが救われた。それだけだ。	プロフェッショナル	あなたはプロである自分に誇りを抱いている。何も足さない。何も引かない。それだけだ。

邂逅表

1D100 (ROC)	邂逅	解説	対象
01～05	任意	対象および対象との感情を自由に決定する。このとき、この表にない感情を自由に設定しても構わない。	任意
06～10	あこがれ	彼はあなたにとってあこがれの存在だ。それがモニターを通して見る一方的な憧憬なのか、それとも隣にいる人へのほのかな想いなのかは自由に決定すること。	ジーン・マクドゥガル(P184) オラトリオ(P187) エル・トポ(P186)
11～15	好感	あなたは彼に好感を抱いた。それは彼の態度に起因するものかもしれないし、思想に対して好感を抱いたのかもしれない。もちろん、何となくでも構わない。	ネビュラ(P183) ノゾミ(P186) リヒテンシュタイン(P189)
16～20	忠誠	あなたは彼に忠誠を誓っている。相手があなたの忠誠に見合う人物かどうかはわからないが、あなたは少なくともその忠誠を信じている。	ザ・バトラー (P182) マリア・ラオ(P185) フランベルジュ (P187)
21～25	師事	あなたは彼を師と仰いでいる。あなたは彼から大切ないくつものことを学んだ。あなたはその知識や技術を何より大切に想っている。	ザ・バトラー (P182) ニコラス・ハインツ(P182) ブラスター・スティール(P188)
26～30	幼子	あなたは彼を幼子のように大切に想っている。実際の実力はともかくとして、あなたは彼を守り、導いていかなければならないと考えている。	リン・シノザキ(P184) オラトリオ(P187) 葛城美夜(P186)
31～35	貸し	あなたは彼に貸しがある。それがどれほどの貸しなのか、相手がそのことを気にかけているかはともかく、あなたのなかでその貸しはまだ生きている。	フランソワ・マルモン(P185) ユージン・フェアマン(P187) マダム・フェイ(P189)
36～40	同志	あなたと彼は志をともにする存在だ。それは社会の変革や世界制覇といった壮大な志でもいいし、とりあえず目的が同じである、という程度でも構わない。	ジーン・マクドゥガル(P184) ノゾミ(P186) オラトリオ(P187)
41～45	ビジネス	あなたと彼はビジネスライクな関係だ。お互いに信頼し合う相互のビジネス、それ以上の物は何もない。	フランベルジュ (P187) ラバン・マーシュ (P188) プロフェッサー・ラスチトリフ(P189)
46～50	借り	あなたは彼に借りがある。彼がそれを覚えているか、あなたがそれを返さねばならないと思っているかはともかく、あなたのほうはそのことを覚えている。	マーサ・コワルスカヤ(P185) マリア・ラオ(P185) マッチ・ロック(P189)
51～55	憎悪	あなたは彼を憎んでいる。親の敵である、かつての恋人である、何となく虫が好かない、など理由は自由に決定してよい。	ユージン・フェアマン(P187) ジェロニモ(P188) プロフェッサー (P189)
56～60	約束	あなたは彼とかつて何らかの約束をした。それは他愛のないものかもしれないし、一生涯を縛るものかもしれない。その約束は今でもあなたの胸に生きている。	ジーン・マクドゥガル(P184) レイム・コヨーテ(P188) アショカ(P189)
61～65	好敵手	あなたと彼は好敵手と呼ぶのがふさわしい関係だ。それは命を賭けた戦いによって築かれたものかもしれないし、単に技術を競い合うライバルでも構わない。	エル・トポ(P186) ジェロニモ(P188) ズール(P189)
66～70	愛情	あなたは彼を愛している。あなたが彼のことを想うとき、あなたの心に暖かいものが灯る。相手があなたをどう想っているかなども含めて、詳細は自由にすること。	ノゾミ(P186) 葛城美夜(P186) ソニア(P188)
71～75	忘却	あなたは彼のことを覚えていない。知らないのではなく、記憶の向こうに彼の面影を持ちながら思い出すことができないのだ。相手があなたを覚えているかどうかは自由に決定せよ。	ファリーナ・ド・フィンチ(P183) オラトリオ(P187) ニコラス・ハインツ(P182)
76～80	興味	あなたは彼に興味を持っている。それが何となく気になった、という程度の興味なのか、すべてを知らなければ気がすまない、というほどのものかは自由にしてよい。	ロバート・ウォン(P184) ロイ・オストロフスキー (P188) ウンダーレム(P189)
81～85	友情	あなたは彼のことを大切な友人だと考えている。あなたにとって、彼はただの知人以上の存在なのだ。	フランソワ・マルモン(P185) マリア・ラオ(P185) ミゲル・ド・ミゲル(P188)
86～90	道連れ	かつてあなたは彼とともに旅をしたことがある。それはなかなかに楽しいものだった。機会があればまた旅をしたいとあなたは考えている。	リン・シノザキ(P184) エル・トポ(P186) オセオーラ(P188)
91～95	執着	あなたは彼に執着している。それがたとえば恋や恩義のような感情か、それともライバルとしての執着かは自由にしてよい。だが、その執着こそがあなたを動かすのだ。	ネビュラ(P183) ペドロ・サンターナ(P188) リヒテンシュタイン(P189)
96~100	くされ縁	あなたと彼はなぜか同じ場所にいあわせ、同じような目にあうことが多い。別に仲がいいわけでもないのに、何故かそうなってしまうのだ。	ネビュラ(P183) リン・シノザキ(P184) フランベルジュ (P187)

METAL HEAD EXTREME 《ターミナルシート》

ターミナル名		【ENC】	3	【MEM】	65/100
メーカー名	王立電子研	【REF】	38	【MC】	0
種別	パーソナルデッキ	【電子SUV】	G(人類の場合M)		
外見サイバーイメージ					

ターミナル

名称	種別	ENC	REF	MEM	電子SUV	スロット	備考
ウォーロックV240	パーソナルデッキ	3	38	100	G	3	MHE、P158

ターミナルオプション

スロット 3

名称	備考

電子損傷

損傷種別	ダメージ修正	効果
□LW	+10	特になし
□MW	+20	シーン中、全SRI/2
□HW	+30	シーン中、全SRI/4
□MO	+50	戦闘不能
□KL	破壊	死亡

ウェポンソフト&マジックソフト

名称	MEM	スキル	火力	アクシデント	命中修正	限界	備考
ショットガン	50	〈※イメージファイト〉	〈電〉40	99	+30	350	MHE、P161

アーマーソフト

名称	MEM	装甲値	備考
ウェスタンウェア	10	+30	MHE、P163

ユーティリティソフト

名称	MEM	タイミング	備考
ケムリダマ	5	常時	〈ソフトウェア〉デフレクション可能。 MHE、P165

MEMO

《マテルフォーム》使用時には【REF】が36(人類の場合42)、【電子SUV】がMになる。

メタルヘッドエクストリーム
METAL HEAD EXTREME

《メカニックシート》

メカニック名	
素体メカニック	XXX-4300C“レヴィアタン”
種別	バトルトレーラー

サイズ	6	(6)
機動性	C	(C)
REF	3	(3)
STR		( )
MV	40	(40)
ACL	0	(0)
BRK	5	(5)
TP 兵装・装甲	699	(3500)
TP 貨物・乗客	172	(3000)
乗員数	6☆	(6☆)

フレーム	パワープラント	ドライブ
標準フレーム	水素エンジン	専用

ドライブ

装甲面	装甲値	装甲種別
全面／前側面	300（ファイバニウム）	物、貫、光、熱
上面	200（ファイバニウム）	物、貫、光、熱
DC	50	
開放状態	クローズタイプ	

本体

SUV S　電子SUV R

ダイス目 1（クリティカル）、2〜5

□LW	+10	特になし
□MW	シフト1	特になし
HW	シフト2	特になし
MO	シフト3	移動不能
KL	破壊	破壊

パワープラント

ダイス目 6　SUV 0

□LW	+10	SUV 0
□MW	+10	[ACL]1/2
□HW	+20	[ACL]1/4
□MO	+30	移動不能
□KL	破壊	破壊

ドライブ

ダイス目 7　SUV 0

□LW	+10	SUV 0
□MW	+10	[REF]1/2
□HW	+20	[REF]1/4
□MO	+30	移動不能
□KL	破壊	破壊

兵装・貨物

ダイス目 8・9

乗員

ダイス目 0

ダイス目	部位

ドライブ

武器名	ENC	火力	発射方式	弾数	距離／命中修正	アクシデント	電子SUV	限界
155mmキャノンMk-VI	800	〈物〉300	S	5	0〜50：2　51〜200：22 201〜500：42　501〜1000：22	96	0	410

搭載方式／ハードポイント		対空	○	対地	○	備考	

武器名	ENC	火力	発射方式	弾数	距離／命中修正	アクシデント	電子SUV	限界
ブローニングFN-HMG	30	〈物〉90	A6	12	0〜20 74　21〜50.64 51〜100：34　101〜200：4	96	M	145

搭載方式／ハードポイント		対空	○	対地	○	備考	MHE、P090

武器名	ENC	火力	発射方式	弾数	距離／命中修正	アクシデント	電子SUV	限界

搭載方式／ハードポイント		対空		対地		備考	

メカニックアクセサリーなど

キャビンパーツ（寝室×4、キッチン、リビング、ユニットバス。最大収容人数10名）、
ターレットユニットL（155mmキャノンMk-VIIIとブローニングFN-HMGを装備）、リアクティブアーマー ×4（前側面、上面、予備2枚）、
ホロ神棚、耐放射線シールド、大型冷蔵コンテナ（ENC1,000まで）、貨物コンテナ×3（ENC100まで）、シークレットトランク（ENC10まで）、
高性能エアコン（酷暑、寒冷を無視）、水素ペレット×14（2週間分）、予備のバイク（MHE、p350のバイクを参照）、
155mmキャノン予備弾（$10,000）×3、FN-HMG予備弾（$1,000）、自動照準装置（155mmキャノン）

注：サイズ2または3のメカニックを2台、サイズ1のメカニックを2台搭載することができる。【ツアー移動力】2、【航続点】2。

索引

[0～9]

[A～Z]

【ナ行】

【ハ行】

【マ行】

あとがき

「[illegible]」というTRPGに[illegible]のは、[illegible]生の冬だったと記憶しています。

田舎というほど田舎ではなく、といって都会とも言えない[illegible]の少年だった僕にとって、それがはじめてのボックスタイプRPGとの出会いでした。

その箱は、広大な世界への入り口だったのだ、と今になればわかります。

[illegible]を通して、僕は人生を豊かにしてくれる様々な物事に出会うことができました。

そこにあったのは、果てしない地平線[illegible]。[illegible]は本書のタイトルです。あの箱を通して、僕は荒涼とした、しかし無限の可能性に満ちたフロンティアへと飛翔することができたのです。

この本は、[illegible]からもらった[illegible]、僕なりの[illegible]です。中学生の頃の僕が[illegible]と思っていたルールであるアーマー[illegible]ルールを始め、二十年近い時を刻んできた[illegible]の思い出をなるべく拾い、その上で新しい興奮や仕掛けを盛り込むよう努力いたしました。

この本には様々なギミック、数々のアイデアが詰め込まれています。本文中でも触れましたが、すべてのルールを一気に使う必要はありません。自分のプレイスタイルやグループに合致した部分を選択的に取り入れることで、プレイ時間やルールへの習熟度、パワーバランスの好みなどに[illegible]。

是非とも、あなただけの冒険、あなただけの物語を荒野に刻み込んでください。

みなさんの前に広がる地平線が、あなたたちだけの物語を映し出すことを、心から祈っております。

小太刀右京

諸般の事情あって、長らくお待たせしてしまったが、ついに『メタルヘッドエクストリーム』のサプリメント『エンドレスホライゾン』をみなさんのお手元に届けることができた。

エクストリームは、"新版"や"初代"などと俗に[illegible]、その後継の[illegible]なのだが、実際にプレイしている方々は、以前よりも[illegible]遊びやすくなったと実感されているだろう。プレイのしやすさの追求は、エクストリームの開発目標のひとつだった。

またそれとは別に、[illegible]サプリメントでは、[illegible]に膨大なデータを[illegible]して収録したい」と[illegible]は常々話していた。膨大なデータあってこその[illegible]、確かにそうかも知れない。これにあたっては専門書籍『R&R』に連載されていたサプリメント記事から一部データを収録した。さすがに、まるまるデータだけの本にするわけにはいかなかったが、データ収録という目的は果たせたはずである。

さて、プレイアビリティを[illegible]向上させるべく加えたのが、冒険の舞台となる場所の[illegible]、[illegible]をもっと自由に[illegible]にする[illegible]システム、そして保険ルールである。

ハンターは自由人で明日の命も知れぬ身ということになっている。それなのに、保険という概念をルール化するのはどうなのだろうと思われるかも知れない。だが、保険制度があれば少々無茶な冒険もできるというものだ。

高度に機械化された肉体と、商売道具であり[illegible]あるメカニックは正直、命より大切だ。それらを失うことはハンターとしての力も損なうことになる。特にメカニックはチームの財産なのだ。ルール上の[illegible]の積み重ねで破壊されるなどという事態はなんとしても避けたい。

少なくとも[illegible]のうち、それらの[illegible]が保険でリカバーされ、再起を図れるのは心強いだろう。プレイの中でうまく活用して欲しい。

高平鳴海

メタルヘッドエクストリーム サプリメント
エンドレスホライゾン

2010年5月10日　初版第1刷発行

著者　高平鳴海／ファーイースト・アミューズメント・リサーチ
編集　株式会社アークライト
デザイン　株式会社アークライト
発行人　大貫尚雄
発行所　株式会社 新紀元社
〒101-0054
東京都千代田区神田錦町3-19 楠本第3ビル4F
TEL:03-3291-0961　FAX:03-3291-0963
郵便振替 00110-4-27618
http://www.shinkigensha.co.jp/
印刷・製本　日経印刷株式会社

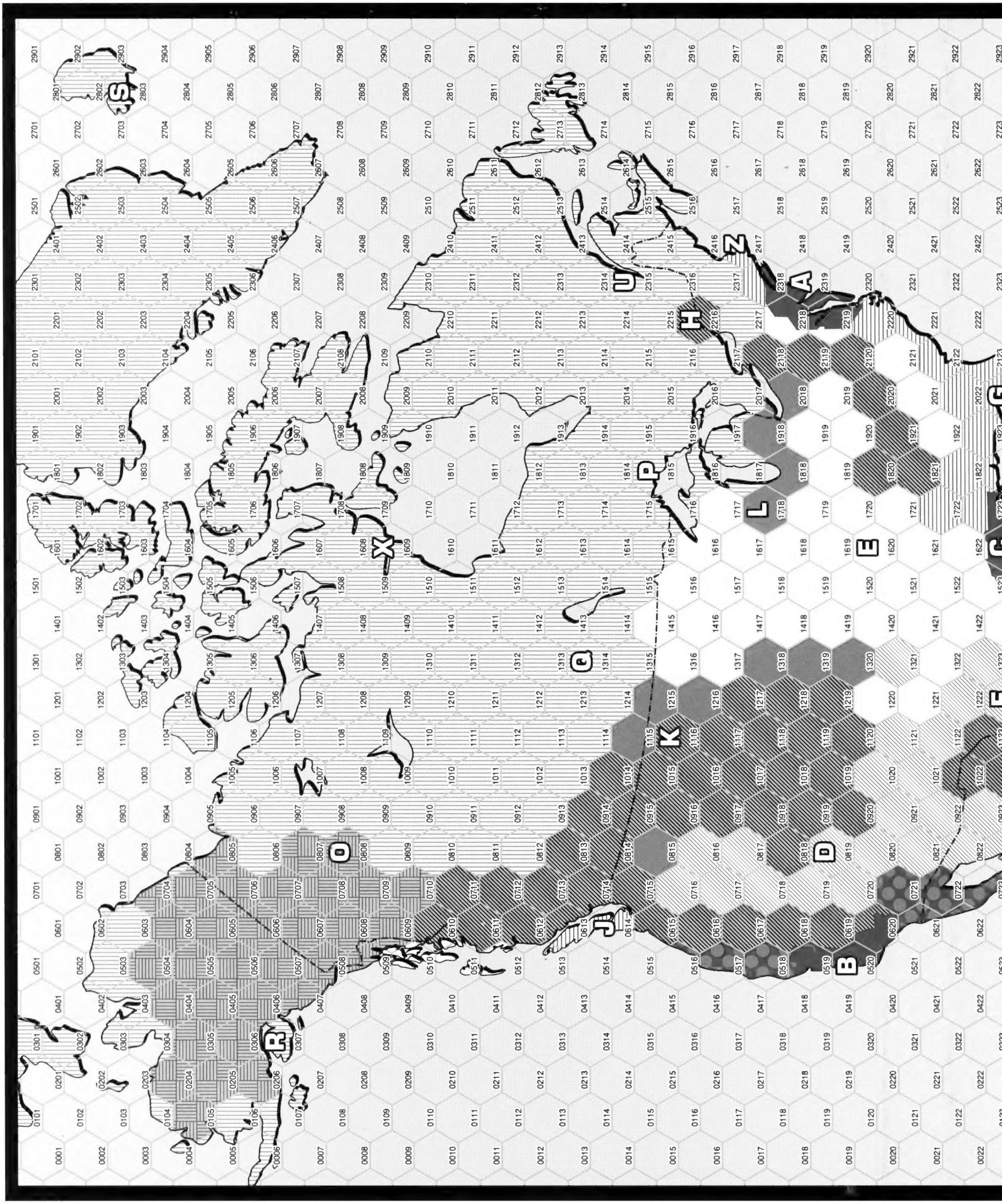
●R&R Official Web Site http://www.arclight.co.jp/r_r/

ISBN978-4-7753-0789-2
Printed in Japan
30-253

乱丁・落丁本は、購入された書店を明記して、小社あてにお送りください。 送料小社負担にてお取り替えいたします。

定価はカバーに表示してあります。


ENDLESS
HORIZON





凡例

- ：草原・荒野
- ：湿地・海岸
- ：森林
- ：寒冷地
- ：密林
- ：山岳（寒冷）
- ：山岳
- ：海域

地名

A：ネオ=アップル
B：サン=アンジェルス
C：テキサナ
D：アムネジア
E：フォートネーブル
F：アーク
G：グレートマーシー
H：リトルニューロピア
I：ポイント841
J：Ⅲプレックス
K：アイアンヒルズ
L：シカゴ自治区
M：ハバナ
N：パールトン
O：ルイブルック
P：ブラスホーン
Q：サスカトゥーン
R：アンカレッジ
S：レイキャヴィーク
T：ポルトープランス
U：ヴィル・ド・ケベック
V：サンサルバドル
W：マラカイボ
X：ユーコン
Y：テオティワカン
Z：セイレム

北米大陸を駆け巡れ！
“メタルヘッド”の新しい楽しみ方がここにある!!

さまざまなキャラクター作成を可能にするルールを追加！

ハンタークラスやスキル、マニューバだけでは表現しきれない特質を持つものたちを再現するために、“サイドスタンス”という要素を追加!

膨大な追加アイテムの数々！

ハンターが使用する装備は、巨大なトレーラーからマッチに至るまで多岐にわたる。基本ルールブックで紹介しきれなかった、より幅広い装備が追加されている!

“ツアーモードルール”や“ハンター保険”などの新要素も満載！

マップを利用して都市間の移動を詳細に扱う長距離移動ルールと、交易品の取引を扱う貿易ルールをまとめた“ツアーモードルール”はハンターたちの生活にさらなる興奮をもたらすだろう。また、常に危険ととなりあわせのハンターたちの強い味方となる保険の要素が導入された!

METAL HEAD EXTREME

本書は、好評発売中のテーブルトークRPG『メタルヘッドエクストリーム』をさらに楽しく遊ぶための書籍です。本書のみで遊ぶことはできませんのでご注意ください。

9784775307892
1920076038006
ISBN978-4-7753-0789-2
C0076 ¥3800E
発行■新紀元社
定価：本体3800円（税別）